

3CD **Jagged Alliance 2 PL**

TYLKO 18,50 zł

Numer 12/2001 (67) Grudzień 2001 Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916**CD-ACTION®**

Commandos 2
Colobot
Red Alert 2: Yuri's Revenge
Subcommand
Wiggles

Kącik HoMM
Emulacja C-64

Zostań muzykiem!

Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX

ORYGINAŁY TAŃSZE
NIŻ PIRATY

**ORIGINAL
WAR PL
TYLKO
za 29,90 !**

Czytaj na następnej stronie

future
network poland

Nr 67 • Grudzień 2001 • 18,50 zł
9 771 426 291013



Žmień Bieg Historii

EUROPA UNIVERSALIS

Op. 100

PROFESSIONALNA PO-
WERSJA JĘZYKOWA
CD PROJEKT
PL
SPRZEDAŻ
WYSYŁKOWA
(0-22) 591 69 66
www.wirtualny.com
ZAMÓW JUŻ DZIŚ

Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określanej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to: • 100 nowychacji do wyboru, 120 nowych prowincji • 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy • Poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników • Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych • Trzy nowe religie – buddyzm, hinduizm, konfucjanizm • Nowa opcja „Misjonarze”, pozwalająca na łatwą zmianę wyznania religijnego w podległych prowincjach • Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych • Całkowicie nowy system negocjacji politycznych • Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych • Całkowicie przebudowany „samouczek” ułatwiający poznanie tajników gry, nawet poczatkującym fannom strategii. To tylko niektóre z udoskonalień kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.

W SKLEPACH JUŻ 5 GRUDNIA

**CZY TO MOŻLIWE?
DOSKONAŁA GRA ZA 29,90?
SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ,
GRY ORIGINAL WAR PL!**



„Original War jest grą po prostu ciekawą i co ważne oryginalną. Bawi, czasem zmusza do myślenia, a czasem do uśmiechu. Dobra oprawa audiowizualna i mistrzostwo ciekawich pomysłów. Dobry tutaj, warto sprawdzenia.” - CD Action

„Zalety Original War to ciekawe pomysły i zręczne połączenie gry strategicznej z fabularną.” - Komputer Świat GRY

„Original War jest z pewnością jedną z najlepszych strategii dostępnych obecnie na rynku. Świeże podejście do tematu oraz ogromna radość płynąca z zabawy w tak urozmaiconą produkcję powinny w pełni zadowolić fanów strategii czasu rzeczywistego oraz wszystkich tych, którzy szukają niebanalnej rozrywki.” - Click!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycję jest. Original War - nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzyj naszą szaloną ideę! niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Kup w najbliższym punkcie z prasą kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

TRZYNAŚCIE CDA W ROKU!

Sojusze i koalicje 2.0

Zbyszek: Postanowitem, że włączymy się do bardzo modnego ostatnio trendu polegającego na tworzeniu sojuszy i koalicji.

Jurek: Bardzo chętnie. Z kim mamy wchodzić w układy i przeciwko komu będziemy walczyć?

Zbyszek: Nie musimy z nikim walczyć. Sojusz zawieramy z Czytelnikami, oddając w ich rzędu grę Jagged Alliance 2 (po polsku Poszarpany Sojusz 2 ;). A szeroka koalicja powstała właściwie już jakiś czas temu. Tworzymy ją nie tylko z Czytelnikami, ale też z wydawcami gier w kraju i za granicą.

Jurek: To w takim razie powiedzmy, co jest przedmiotem umowy koalicjowej.

Zbyszek: Po pierwsze, wszystkie strony zobowiązują się popierać gry komputerowe we wszelkich ich odmianach. Po drugie, my podujemy się (i słowa dotrzymamy) nieustannie wydawać czasopisma o grach, a po trzecie, Czytelnicy jednogłośnie zgodzili się je czytać.

Jurek: A wydawcy gier?

Zbyszek: Wydawcy będą gry wydawać, schlebiać gustom Czytelników i podszywać nam materiały do opisu.

Jurek: Czyli możemy to podsumować tak: wydawcy do roboty, gracze do gier, gazety do kiosków! To bardzo mądry i dobry plan. Prawie tak dobry jak umowa koalicji rządowej.

Zbyszek: Oczywiście. Ale to jeszcze nie wszystko. Dodatkowo zobowiązujemy się do przekraczania norm i pobijania rozmaitych rekordów. Na przykład chcemy wykonać 108,33% normy wydawniczej za rok 2001. Okazało się, że jedynym sposobem wykonania tak ambitnego planu jest wydanie dodatkowego numeru czasopisma CD-Action w tym roku.

Jurek: No właśnie. Przy okazji wyszło też na jaw, że będziemy zmuszeni nadać mu numer 13 z kolei. Co więcej, żeby 13 numerów wciąż w 12 miesięcy, musieliśmy wybiegać myślami znacznie do przodu. Od tego biegania porobiło się tak, że numer grudniowy jest w sprzedaży już na początku listopada, a numer 13 gradzimślikiem wylądował w kioskach na początku grudnia. Spokojnie jednak, nie ma obawy, że będziemy przyspieszać w nieskończoność. W styczniu 2002 wszystko wróci do normy.

Zbyszek: Pomyśleliśmy też o tej frakcji Czytelników, którzy w ramach koalicji tworzą oddzielne ugrupowanie Prenumeratorów. Przypominamy niniejszym, że jeśli ktoś wykupił prenumeratę na 3, 6 lub 12 miesięcy, a w grudniu jeszcze się ona nie kończy, to numer 13 zostanie wysłany normalnie i zgodnie z liczbą egzemplarzy. Placiliście przecież za określona liczbę numerów CD-Action. Jeśli ktoś natomiast wykupił sobie prenumeratę roczną od stycznia do grudnia 2001, to ostatni raz otrzymał właśnie numer 12/2001, a numer 13/2001 będzie trzeba kupić sobie w kiosku. Dokładnie wyjaśniamy to na stronach poświęconych prenumeracie.

Jurek: Przejedźmy teraz do zagadnienia kluczowego - powodów, dla których należy zakupić 13 numer CD-Action. Na szczęście nie ma to żadnego związku z dzierzą budżetową. Jest za to kilka przyczyn pozytywnych. Najpierw pełna wersja gry. KINGPIN!!! (Tu z sali parlamentarnej - z loży rządowej i opozycyjnej - rozległy się gromkie brawa na stojąco.) I jeszcze raz: KINGPIN!!! (burza braw). Poza tym roczne zestawienia gier, dem, recenzji, podsumowania, statystyki, wykresy i wszystko to, co koalicjanci lubią najbardziej. Czy trzeba czegoś więcej?

Zbyszek: Nie trzeba, bo znowu będą 3 CD. Będą też niespodzianki i to takie, że nie dowiecie się o nich do ostatniej chwili. A najważniejsze, że nie podniesiemy ceny. Cóż to za piękny manifest! Już dzisiaj sondaże wyborcze wskazują, że 99,9% ankietowanych graczy zamierza zakupić 13 numer CD-Action. Poza tym najpopularniejszym koalicjantem pozostaje Mr Jedi i gdyby dzisiaj miały się odbyć wybory, na pewno on zostałby prezydentem. Chodzą też niepotwierdzone jeszcze pogłoski, że w wszystkich miastach i wsiach szukają się uliczne manifestacje poparcia w okolicach kiosków z prasą. Zapowiada się więc gorąca wyborcza końcówka roku.

Jurek: No to zapraszamy do urn. Pora na realizację obietnic wyborczych: czytajmy i grajmy.

Pozdrawiamy wszystkie kluby i frakcje. Przez aklamację!

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Jerzy Poprawa

TRZYNAŚCIE CDA W ROKU!

Czy wiesz, że w tym roku pojawi się TRZYNAŚCIE numerów CDA?

Tak jest, będzie dodatkowy 13/2001 CDA!

Więcej szczegółów na stronie 139



Na opakowaniu płyty CD wykorzystano grafikę należącą do:

©2001 Columbia Pictures Industries Inc. All Rights Reserved. Marvel Comics and Spider-Man: TM & ©2001 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision, Inc. and its affiliates. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. (c)2001 Activision, Inc. and its affiliates. The rating icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

©2001 LucasArts Entertainment Company LLC. (c) 2001 Lucasfilm Ltd. & TM or (r) as indicated. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts, the LucasArts logo, Gold Guy and the Human Figure design logo are all registered trademarks or trademarks of Lucasfilm Ltd.



e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl
www.caction.com.pl,
www.futurenetwork.com.pl

Numer 67
Grudzień 2001

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

7espół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk,
Łukasz Nowak, Aleksander Oliszewski, Marcin Serkies,
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stud Współpracownicy: Lukasz Bonczol, Paweł Omelko,
Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski,
Sławek Błysk, Krzysztof Mielnicki, Paweł Misiakowski,
Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc,
Robert Hübner, Wojciech Tarczynski, Jakub Kominiarczuk,
Norbert Pełrich

Redaktor Terenowy Jacek Sawicki

OTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyk, Beata Haratyk,
Janusz Oziom, Jakub Siekierski

Opracowanie językowe i korekta:

Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./faks (0 71) 3412083
e-mail: pfORMAT@futurenetwork.com.pl

Byrdsie Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biu... Obręgi Klienta
tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
wew. 101, 102, 116

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Reklama Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biuro reklam w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./faks (02) 6522637
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuc
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.
JEST CZĘŚCIĄ
THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspakajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączą pasja. Naszym celem jest zaspakajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaspakajania czasu i pieniędzy oraz dającą przyjemność oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomaga stworzyć jedną z najświeżej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism, ponad 45 dektywnych czasopism stron internetowych i system specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Chief Operating Officer: Colin Morrison
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.pl
Bath London Milan New York
Paris San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide.

Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc, UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiały zawarte w czasopismie nie mogą być w całości lub częściowo kopowane, fotokopowane, reprodukowane, ilumaczone ani przedrukowane dla formy elektronicznej czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zaszygrywanych prawo do redagowania i skracania tekstu. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zaszygrywane przez ich właścicieli i zostały ujęte wyłącznie w celach informacyjnych.

future
network poland

Media with passion

NARODOWY KONTROLOR WYSZKOLENIA
ZWAŁKA KONTROLA WYSZKOLENIA PRACY

IP
IP

WYSZKOLENIA PRACY
ZWAŁKA KONTROLA WYSZKOLENIA PRACY

Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 6

W produkcji

Eastside Hockey Manager 18

Europa Universalis 2 24

Gothic 28

Master of Orion 3 20

Salt Lake 2002 22

Star Trek Armada II 22

The World Is Not Enough 22

Tony Hawk's Pro Skater 3 22

Wyciąg Wykrotów 22

Zorro 26

Za pięć dwunasta

Empire Earth 42

Monopoly Tycoon 40

Zax - Alien Hunter 36

Recenzje

C&C Red Alert 2 Expansion: Yuri's Revenge 58

Action Redaction 142

GameWalker 46

Heroes of M&M - kącik 97

Clay Agent 66

Colobot 76

Commandos 2 78

Dirt Car Racing: Pinball 63

Divided Ground: Middle East 62

Drone-Z 50

Pomocna Dłoń 102

Prenumerata 109

Przemyslenia 104

Sobowtory 108

Jurassic Park III Games 64

Madden NFL 56

Max Payne PL 94

Mystery of the Druids 86

Serious Sam PL 93

Sleep, Dog & Wolf 70

Skateboard Park Tycoon 92

Squad Battles: Vietnam 82

Sting PL 95

Subcommand 88

Time of Darkness 52

Trade Empires 72

Wiggles 68

INNE

Action Redaction 142

Clay Agent 66

Colobot 76

Commandos 2 78

Dirt Car Racing: Pinball 63

Divided Ground: Middle East 62

Drone-Z 50

Eastside Hockey Manager 18

Empire Earth 24

Europa Universalis 2 24

F.A. Premier League Football Manager 2002 84

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora do działania.

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchom i prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

Jagged Alliance 2 PL

(SirTech)

Rodzaj: strategia/sim
Premiera: czerwiec '99
Recenzja w CDA: 6/99
Ocena: 9
Wymagania minimalne: P-133, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX 860 MB na HDD
Wymagania sugerowane: P200, 64 MB RAM

PEŁNA WERSJA

UWAGA! Oryginalna wersja gry mieściła się na dwóch CD. Jednak specjalnie dla nas programiści upchnęli WSZYSTKO na JEDNYM CD. Więc bez paniki, że dysponujecie jakąś okrojoną wersją. Wszelako należy dodać, że ta wersja ma jedną (niewielką) wadę. Dość często potrafi się zawiesić (spokojnie ludzka) podczas odtwarzania INTRA (nikt nie wie czemu). Ale wystarczy, że pacnięcie [Esc], gdy tylko się zacznie intro, a będzie po ewentualnym problemie. Sama gra chodzi jak złoto!

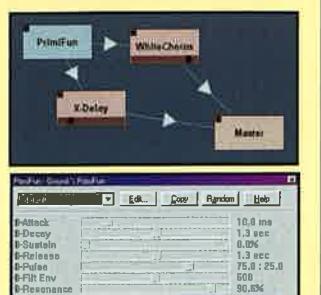
Dzisiaj w świnie gra, w której grał każdy wytrawny strateg, każdy weteran, każdy... chwila, czy ktoś w to nie grał? Czy jest osoba, która nie grała w Jagged Alliance? Możliwe... hmm, chyba jest. Więc TY, który nie grałeś! Ktoś potrzebuje pomocy tam... w Arulco!

**Jaskola Buzz 1.2**

PEŁNA WERSJA

PEŁNA WERSJA świetnego programu do komponowania muzyki elektronicznej. Kurs tego programu rozpoczynam w tym numerze CDA!

UWAGA! A jak kiedyś ci się program znudzi i będziesz chciał go wywalić z dysku... Uninstaller (z paska startowego) pięknie usuwa ikonki skrótów, czyści rejestr i pasek zadań... Zaraz, zaraz, katalog z programem na HDD wydaje się być... nietknięty. Hm. Dziwna sprawa. Ale od czegoś klawisz [Delete]? :) I niby czemu program ma się wam znudzić?



Cóż jeszcze, gra jest niesamowicie grywalna i nudzi się naprawdę wolno. Będziecie siedzieć przy niej kilka godzin dziennie, jeść przed kompem, odrabiać lekcje itd. :) Przypomnieć trzeba jeszcze, że gra jest zlokalizowana.

No więc: nic dodać, nic ująć. Jagged Alliance 2 to pozycja obowiązkowa dla każdego miłośnika strategii. Ma wszystkie jej najlepsze cechy i zadowoli nawet najbardziej wybrednego gracza.

[Raziel]

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczana na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga 1! Ponieważ niektóre z demów automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazana jest mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

Uwaga 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Spider-man
(Activision)

Minimalne wymagania: PII 266, 64 MB RAM, Win9x/2000, 3D akcelerator



Gra akcji w TPP oparta na sławnym komiksie. Człowiek-pajak walczy z demonicznym Doktorem Ośmiornicą. Może strzelać pajęczą siecią, wspinąć się po ścianach budynków itd. Prywatnie wolę Batmana :), ale... niezłe, niezłe, gra się przyjemnie, choć na początku



trzeba się przyzwyczaić do sterowania. Swoją drogą, nasz Pajęczyński zasuwka po ścianach i sufitych nie gorzej niż mucha czy inny Alien. Gdy się nauczyłeś to wykorzystywać np. - celem ominienia lub zaatakowania wroga - wtedy dopiero poczujesz bluesa i pokochasz tę grę. 140 MB na HDD. Aha: save możesz zrobić dopiero po zaliczeniu podetapów.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie (klawiatura numeryczna)
2 - skok (w trakcie skoku naciśnij ponownie klawisz, by wystrzelić linię); także wskoczenie na ścianę lub zeskok na ziemię
6 - kopnięcie
4 - uderz
8 - wystrzel sieć
7 - wymierz (target mode)
3 - wystrzel linię, by wspiąć się po niej (w budynkach)

Rally Championship Xtreme
(Warthog)

3D



Minimalne wymagania: P2-266, 64 MB, Win 9x, DirectX (*)

Znakomita i bardzo realistyczna symulacja rajdów samochodowych. Szkoda, że tylko jedna trasa. Ale za to możesz potem przejeździć, jak jechałeś, w pełnomierzącym "ripleyu". Gierka robi wrażenie. Aha, u mnie przy rozpakowywaniu RAZ pokazała się jakiś error - ale gra działała mimo to jak złoto. Jeśli więc u was coś się pojawi - bez paniki. Uruchomić i jazda! Ew. dać do czyszczenia CD-ROM-y :).

Klawiszologia

Kursory - wiadomo, 1-2 - kamery, P - pauza

(*) - wymagania przybliżone, autorzy nie podali żadnych danych.

Rune Sword 2

(Shrapnel Games)



Minimalne wymagania: P166, 32 MB RAM, Win9x/2000

CRPG zaprawiona strategią, w której naciśk jest położony na grywalność, a nie wierność konwencji. Grafikę gierka ma, prawdę mówiąc, dość paskudną, bo tak na moje oko: sprzed jakichś 8-10 lat. Ale za to muzyka (symfoniczna!) pierwsza klasa. Ni o parę osób, które w to go grały, wypowiadają się na jej temat całkiem pozytywnie. 58 MB na HDD.

Star Wars Galactic Battlegrounds
(LucasArts)

Minimalne wymagania: PII 233, 32 MB RAM (96 MB RAM dla Win2000), Win9x/Me/2000, 2 MB karta grafiki, DirectX 8.0a

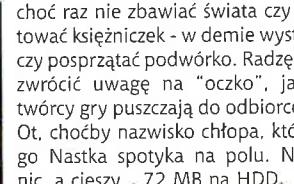
Prawdziwa gratka dla fanów "Gwiezdnych Wojen". Star Wars: Galactic Battlegrounds to RTS, który na pierwszy rzut oka przypomina Age of Empires. Gra baardzo dugo rozpakowuje się do Tempa i taka dugo instaluje. Przy samej instalacji masz dwie opcje: "automatic" wrzuca grę do domyślnego katalogu; "custom" zaś pozwala wybrać miejsce, gdzie gra będzie zainstalowana. W czasie gry naciśnij F10, by wejść do menu opcji i przy okazji podejrzeć potężną klawiszologię. Swoją drogą, zacząć grę nie jest tak prosto, więc zrobim wam ściągę. Kolejno: Single Player=>Campaign=>Darth Vader. 116 MB na HDD.

World War III: Black Gold PL
(JoWooD Productions)

Minimalne wymagania: C300, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x, DirectX (*)

RTS w 3D. Nieistotny z poziomu incydent doprowadza do globalnego konfliktu: armie USA, Rosji i Iraku zetru się w wyniszczającej walce o cenne zasoby ropy naftowej. "Gdy fikcja staje się rzeczywistością" - slogan reklamowy tej gry nabrą dźisiaj szczególnego (i dość ponurego, gdy przypomniemy sobie, o czym jest gra) smaczku. Nic to... Dokumentacja dema jest po polsku - radzę poczytać. Dziwi troszkę, że nie ma tam ani wymagań, ani klawiszologii. TO jakaś nieładna moda, proszę panów producentów, proszę (w imieniu swojego i graczy) jej nie ulegać... (A o zamówieniu na grę, dołączoną do dema, to się pamiętało...) Ale żeby nie kończyć narzekaniami, to wspomnijmy też, że: a) demo jest po polsku i widać, że spolszczenie jest bardzo starane; b) muzyka przypomina skrzyżowanie tematu przewodniego "Robocopa" z klimatami "Gladiatora" (czyli - miodzio). I tylko jeszcze pytanie: czy wam się nie wydaje, że skądź znacie engine tej gry? OK. 140 MB na HDD.

(*) - wymagania przybliżone.

Fairy Tale
(Bohemia Interactive)

Minimalne wymagania: P200, 32 MB RAM, Win98/Me/2000

Niezły numer wyciągnęliśmy nam ludzie z Bohemia Interactive. Zamiast komandosów w 3D zrobili przygodówkę w 2D. I to nie dość, że w starym, klasycznym stylu (to pochwala), to jeszcze inspiracją była rosyjska bajka ludowa ("O Nastce i Dziadku Mrozie"). Inspirację widać także w stylu grafiki - starsi gracze, pamiętający rosyjskie "dobranocki", wiedzą, o czym mówię. I wiecie co - to się NAPRAWDĘ ładnie sprawdza. I aż miło choć raz nie zbrać światła czy ratować księżniczek - w demie wystarczy posprzątać podwórko. Radzę też zwrócić uwagę na "oczko", jakie twórcy gry puszczają do odbiorców. Ot, choćby nazwisko chłopca, którego Nastka spotyka na polu. Niby nic, a cieszy... 72 MB na HDD.

Stronghold
(Take 2)

Minimalne wymagania: PII 300, 64 MB RAM, Windows

Skrzyżowanie gry symulującej budowę miasta/zamku i tradycyjnego RTS-a z akcentem na pierwszy człon. Czyli o co chodzi? Tworzymy zamki i otaczającą je infrastrukturę. I nie daje się tym, co chcą nam zrobić "kuku". Pamiętacie (starzy gracze) gierkę Castles? No właśnie, to jakby uwspółczesiona jej wersja. Swoją drogą - zarządzanie. Gra oferuje nam dwie misje: invazję - tu mamy już niemal gotowy zamek, który stanie się wkrótce obiektem invazji (trudnej). Druga misja - ekonomiczna - to "praca od podstaw". Wznosimy zamek itd. Od tej misji radzę zacząć (i radzę słuchać, co radzę!). Warto też zapoznać się z dokumentacją dema. To zaś zajmuje 95 MB na HDD.



UWAGA! Gra najpierw rozpakowuje się do Tempa, co zabiera jej sporo czasu, a potem dopiero instaluje.

Klawiszologia (wersja ekstra mini)

P	- pauza
Ctrl + [0-9]	- wybór grupy wojowników
Shift + kliknięcie na mapie	- tworzenie waypointów
H	- centrowanie ekranu na jednostce

Primitive Wars
(Wizard Soft Ltd.)

Minimalne wymagania: PII 366, 128 MB RAM, Windows 9X/ME/2000

Zapowiadająca się na ciekawą strategię czasu rzeczywistego, której akcja została umieszczona w epoce jurajskiej. 222 MB na HDD. Do wyboru dwie rasy (w demie). I warto nieco "spiąć", bo postacie w grze normalnie z sobą gadają, niemal jak w przygódowce. Gierka zapowiada się NAPRAWDĘ nieźle.



Klawiszologia

F1	- help
F2	- save
F3	- load
F4	- opcje
F10	- game menu
+ i -	- tempo gry
Ctrl + #	- nadajesz numer grupie (zamiast # wstaw odpowiednią cyfrę)
Alt + #	- wezwij grupę o nr. #
'	- wezwij następną grupę



Poruszanie jednostkami

RMB	- normalny ruch
A + LMB	- atak
Z + RMB	- polowanie
p + LMB	- inspekcja

**Trade Empires**
(Eidos)

Minimalne wymagania: P166 MHz, 32 MB RAM

Demo zajmuje jakieś 178 MB na HDD. Baardzo rozbudowana gra ekonomiczna (w czasie rzeczywistym) o epickim rozmachu - od czasów Imperium Rzymskiego (i starożytnych Chin) po wiek XIX. Prawdą jest, że ten świat handlem stoi :). W sumie coś dla fanów i Cywilizacji, i AoE, i typowej gry ekonomicznej. 4 levele tutorialowe i... 18 (!) epizodów z gry. Naturalnie, lektura dokumentacji dema wręcz obowiązkowa!



Klawiszologia

q	- quick save
kursory	- scrollowanie mapy
spacja	- pauza on/off
m	- kupcy
r	- trasy podróży
c	- konstruujemy
Tab	- ukrywanie panelu on/off
+ i - (num pad)	- regulacja szybkości gry
* (num pad)	- standardowa prędkość
3	- pokazuje Episode map
2	- pokazuje Region map
1	- pokazuje Terrain map
Shift-M	- pokazuje/ukrywa nazwiska kupców na mapie
Shift-S	- pokazuje/ukrywa nazwy targów na mapie
Ctrl-#	- przełącz na region o numerze #
Enter	- powrót z Episode map do bieżącego sektora

Championship Manager 2001-02
(Eidos)

Minimalne wymagania: P133, 16 MB RAM

Najpopularniejszy menedżer piłkarski. W wersji demo możesz kierować "teamem" tylko przez pół roku... che, che... czasu gry, nie naszego :). 95 MB na HDD.

UWAGA! Gra wstępnie rozpakowuje się do Tempa, co trochę (hm) trwa. A i instaluje się też nie za szybko.

Kilka uwag

Jeśli gierka ci się "krzeczy", to przestaw Windows w tryb palety 16-bitowej i ustaw rozdzielcość ekranu 800 x 600. Powinno pomóc. Jeśli zaś demko chodzi stanowczo zbyt wolno, to w settingsach wybierz "minimum database".

Hornado

(Sven Bittner, Raik Bittner)

Minimalne wymagania: P200, DirectX7, Win9x/ME/2000, 4 MB karta grafiki

Klasyczna gra akcji - potężny arsenał, mnóstwo nieprzyjaciół i tylko jeden cel: zabić wszystkich!!! My lecimy z lewej, oni z prawej :). 46 MB na HDD.



Klawiszologia

Kursory	- wiadomo, sterowanie
LMB lub spacja	- ognia!
RMB lub LAlt	- zmiana broni

UWAGA! Grę uruchamiamy z paska zadań!

Kohan: Ahriman's Gift
(TimeGate Studios)

Minimalne wymagania: PII 233, 64 MB RAM, Win9x/ME/2000

RTS rozgrywający się w świecie fantasy. Wszechobecna magia, szczeć oręza i kruki kołujące nad pobojoiskiem... Demo rozpakowuje się wstępnie do Tempa (dość długo). Zajmuje 73 MB i oferuje tutorial oraz jedną misję. Zalecam poczytanie dokumentacji dema. Warto też zwrócić uwagę na niezłą muzykę. Aha - najlepiej mieć ustawioną rozdzielcość 1024 x 768. I poczytajcie dokumentację.

Klawiszologia (nieco skrócona)

SETTLEMENT

F1	- City Management
C	- anuluj budowanie
S	- sprzedaj
R	- rekrutuj
U	- upgrade
B	- buduj
B+Q	- buduj kamieniometry (?)
B+W	- buduj młyn
B+E	- buduj kuźnię
B+M	- buduj sklepy
B+C	- buduj koszary
B+T	- buduj świątynię
B+L	- buduj bibliotekę
B+A	- buduj mur
M	- buduj kopalnię
R	- reperuj
O	- założ miasto

COMPANY

A	- atak
G	- wartka
M	- idź
B	- buduj
S	- stop
R	- choduj
O	- wyznaczanie tras

FORMATION

Q	- zwarta kolumna
W	- kolumna
E	- szyk dowolny
R	- szyk bojowy

**Bounce Out**
(RealNetworks, Inc.)

Minimalne wymagania: P200, 16 MB RAM, Win9x/ME/2000

Jeżeli namiętnie pogrywasz w gry w rodzaju Diamond Mine, Bounce Out na pewno ci się spodoba. Czyli - fajna gra logiczna. 2 MB na HDD to niewiele, a gierka wciążająca!

**Knights of the Cross**

Minimalne wymagania: PII 450, 64 MB, Windows



Twórcy Mortyra po dłuższym milczeniu przypomnieli o sobie doskonałym (i netypowym) RTS-ern. I to inspirowanym polską historią i literaturą. Jak powiem, że ta gra będzie sprzedawana w Polsce jako "Krzyżacy", to chyba wszystko jest już jasne? No dobrą, może nie dla każdego: gra przeniesie nas do XV stulecia. Dwie potęgi militarne: Polska oraz Zakon Krzyżacki, toczą

wojnę podjazdową, której przełomem jest bitwa na polach Grunwaldu. Zbyszka i Jagienki nie znalazłem L:.

Swoją drogą, szkoda, że to nie polskie demo - no ale może i jego się doczekamy. Szkoda też, że autorzy nie dołączyli do dema ŻADNEJ dokumentacji. Gra nie jest znowu taka prosta, przydałoby się parę podpowiedzi, nieprawdaż, proszę autorów?

TERAZ UWAGA! Podczas rozpakowywania od czasu do czasu pojawi ci się komunikat o błędzie. Po zakończeniu instalator coś też o tym smęci. Ale bez paniki. Gra działa!!! Są tam trzy scenariusze i wszystkie wczytują się i uruchamiają bez żadnego problemu. Zatem nie przejmować się i grać.

**Arcade Classics**

(RealNetworks Inc.)

Minimalne wymagania: P133, 16 MB RAM, Win9x/ME/2000

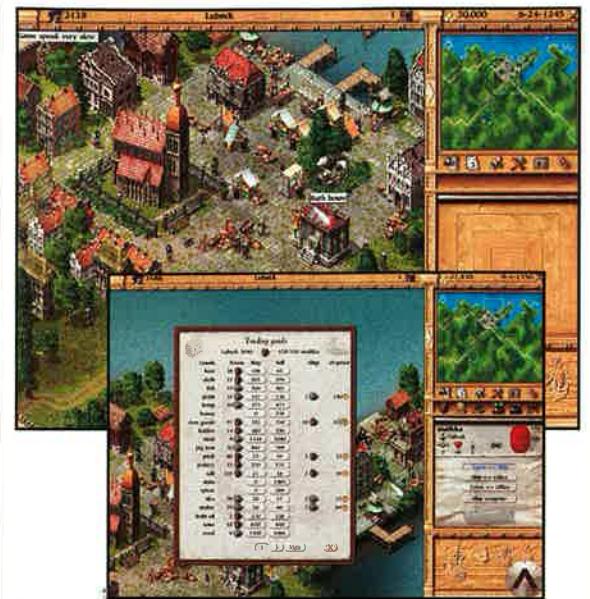
Pakiet czterech niezapomnianych gier (na Atari, acz nie tylko): Pong (pierwsza gra komputerowa świata!), Missile Command (broniemy miast przed atakiem nuklearnym), Super Breakout (rozbijanie ściany) i Centipede (strzelamy do szkodników!). Ok. 12 MB na HDD. Polecam czytanie dokumentacji - szczególnie jeśli w komputerze masz kartę grafiki ATI. Tamże klawiszologia do większości gier. Z braku miejsca niestety nie mogę ich tu pomieścić. Z drugiej strony, żadna z tych gier naprawdę nie jest trudna w obsłudze. Za to możecie mieć LEKKIE problemy z odpaleniem tej gry. Otóż robimy TO Tylko i WYŁĄCZNIE z paska zadań. Tam uruchamiamy specjalne menu, z którego dopiero można uruchomić gry. Docieklejmy doradzam uruchomienie (w zwykły sposób) pliku Atari config lub wybranie opcji CONFIGURE we wspomnianym menu. I jeszcze jedno: to na samej górze (w menu) to nie gierka, a link do strony WWW producenta :).



Patrician II
(Ascaron)

Minimalne wymagania: PII 233, 32 MB RAM, Win9x/Me/2000

Patrician II jest "handlowką" czasu rzeczywistego z elementami SIM-a i osadzoną w realiach średniowiecza. 55 MB na HDD. Demo oferuje tutorial (4 misje) i co najmniej jedną misję w trybie single.

UWAGA! Po instalacji BARDZO wskazane jest wcześniejsze odpalenie pliku PS2 i skonfigurowanie (przetestowanie) zawartych tam opcji. Inaczej możecie mieć problemy z uruchomieniem gry.**Ice Breaker**
(Matthew Miller)**System:** PC podłączony do prądu :)

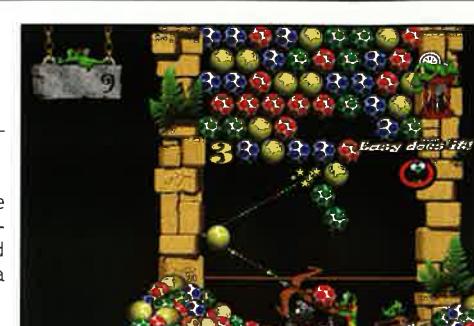
To jedna z gier, w której trzeba zagrać. Prosta w założeniach, ale niesamowicie grywalna. Polecamy! 2 MB na HDD. Nie dajcie się zmylić miernej grafice. Sątej gry leży w świętym (choć wcale nie nowym) pomyśle, nie bajerkach wizualnych.

Incredible Machines:
Even More Contrapoints
(Sierra)

Minimalne wymagania: P 90, 32 MB RAM



Kolejny zestaw pasjonujących fajmgłówek znanych z legendarnej gry Incredible Machine (recenzja w jednym z poprzednich CDA). Coś dla zwolenników niezwykłych maszyn i firmy Acme :). Do przejścia 11 zagadek. 15 MB na HDD.

Eggsucker
(Aptisoft)

Minimalne wymagania: Windows 9x/Me, 16 MB RAM

Gra logiczna. Bardzo dowcipnie pomysłane połączenie zasad Arkanoida i Tetrisa. Lubisz Diamond Mine - nie przegap. 14 MB na HDD.

PROGRAMY**Windows Media Player 7**
Bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playera multimediali.**DirectX 8.0a**

Najnowsza wersja zestawu sterowników niezbędnych w większości współczesnych gier. Dla Windows 9x/Me.

Business Card Creator

Dodatkowy komponent do MS Worda umożliwiający łatwe projektowanie wizytówek.

CPU Cool 6.2.0

Program nadzorujący i regulujący temperaturę mikroprocesora.

Magic Tweak 1.3

Narzędzie udostępniające wiele ukrytych opcji systemów z rodziną Windows i popularnych aplikacji (np. MS IE). Dla Windows 9x/Me.

Ad-aware 5.6

"Sprytny" programik oczyszczający system z wszelkiego rodzaju spyware'ów.

PopupDummy! 1.1

Program blokuje setki niechcianych okienek "wyskakujących" przy wchodzeniu na niektóre strony internetowe.

WPKontakt 1.1

Dodatek do Internet Explorera ułatwiający korzystanie z serwisów Wirtualnej Polski. Minimalne wymagania: Windows, MS IE 5.x.

Jaskola Buzz 1.2

PEŁNA WERSJA światowego programu do komponowania muzyki elektronicznej. Kurs tego programu rozpoczynam w tym numerze CDA!

BONUSBonus 1
Bonus 2
Tawerna RPG
Action Mag
Emu Kouncil
Esenja
Adventure Zone
Sfera WWW
Pomocna Dłoń
FAQ
Grunge Zone
FPP Zone
RTS Area**UWAGA!** Jeśli na CD brakuje twojego ulubionego kącika, to pretensje miej **wyłącznie** do jego autora, który nie nadesłał materiałów na czas...**WORMS**
- masz problem?

Prostsza metoda uruchomienia spod Win 9x.

Najpierw sformatowałem dyskietkę (polecienniem format a: /s). Później drièrey od myszy i CD wrzuciłem na dyskietkę. Plik hirrem.sys też tam skopiowałem. Utworzyłem na dyskietce pliki autoexec.bat oraz config.sys i odpowiednio je zedytowałem. Dodałem tam też polecenia uruchamiające grę. Efekt? Gra uruchamia się sama i dużo szybciej niż włącza się sam Windows - czyle potencjalny gracz korzystający z tej metody powinien być zadowolony... ale niestety nie w pełni. Co prawda dźwięki są, ale mimo tego, że na CD czyta ścieżki audio, nie słyszą ich w grze. Nie jest to wiąza z połączeniem CD z kartą dźwiękową - w Windows ścieżki audio odtwarzane są normalnie. Mimo wszystko wydaje mi się, że opisana przeze mnie metoda jest dużo prostsza niż ta proponowana przez Was.

[Michał Łukasiewicz]

Jak uruchomić grę pod Win ME?

Wystarczy stworzyć dyskietkę systemową z tegoż Windows i z niej uruchomić kompa - wybrać tryb MS-DOS z obsługą CD-ROM-u, a wszystko będzie ładnie chodziło.

[nadesłal Pustak]

Po zainstalowaniu Wormsów na HDD (plik Setup.exe) należy uruchomić tryb MS-DOS (Aksesoria w menu Start się kłaniają), a następnie odpalić robale z katalogu, w którym się zainstalowały.

[nadesłal Albi]

INDEKS DEM

•Arcade Classics •Bounce Out •Championship Manager 01-02 •Eggsucker •Even More Contrapoints •Fairy Tale •Hornado •Ice Breaker •Knights of the Cross •Kohan: Ahriman's Gift •Patrician II •Primitive Wars •Rally Championship Xtreme •Rune Sword 2 •Spiderman •Star Wars Galactic Battlegrounds •Stronghold •Trade Empires •World War III: Black Gold

CDA grę ci da!

INSTRUKCJA

Jagged Alliance 2

UWAGA! Pełna - bardzo obszerna - instrukcję do JA 2 (po polsku oczywiście) znajdziecie na CD z grą. Należy ją odczytać za pomocą programu Acrobat Reader (również znajdziecie go na CD z grą). W związku z tym postanowiliśmy ograniczyć się do przedstawienia podstawowej klawiszologii oraz FAQ-u, czyli listy z najczęstszymi problemami graczy - naturalnie wraz z odpowiedziami na nie.

Jeśli będziecie mieli jakieś problemy sprzętowe - poczytajcie plik "readme" (spokojnie - wszysko po polsku) zawarty w grze.

UWAGA! Oryginalna wersja gry mieściła się na dwóch CD. Jednak specjalnie dla nas programiści upchnęli WSZYSTKO na jednym krążku. Zatem bez paniki - nie dysponujecie jakąś okrojonej jej wersją. Wszelako należy uczyć się dodać, że ma ona jedną (niewielką) wadę. Dość często zawiesza się (spokojnie ludzisko!) podczas odtwarzania INTRA (nikt nie wie czemu). Ale wystarczy, że pacnięcie [Esc], gdy tylko zacznie się intro, a będzie po problemie. Sama gra chodzi jak złoto!**Klawiszologia****WYBÓR NAJEMNIKÓW I ODDZIAŁÓW****F1-F6** - wybór najemnika w bieżącym oddziale**/** - centruje ekran nad wybranym najemnikiem**spacja** - na ekranie taktycznym wybiera kolejnego najemnika w oddziale**Alt** - po kliknięciu zdjęcia najemnika z wciosnym Altem program znajduje go lub wybiera (w zależności od ustawienia w preferencjach)**Alt + F** - podczas walki turowej ekran wycentrowany jest nad najemnikiem**1-9** - wybiera oddział o danym numerze, o ile znajduje się w tym sektorze**Shift + spacja** - wybór następnego oddziału**INTERFEJS GRY****D** - koniec tury (podczas walki turowej)**E** - przełączasz się pomiędzy wrogami, których widzi najemnik**H** - help!**I** - pulsowanie przedmiotów on/off**K** - panel kluczy**M** - mapa**N** - przełączanie pomiędzy celami, które zachodzą na siebie na mapie**O** - okienko opcji**W** - włącza lub wyłącza dodatkowe siatki**T** - włącza lub wyłącza korony drzew**Z** - pokazuje oddziały samoobrony (na ekranie mapy)**-** - przełącz pomiędzy panelami Oddziału i Wypożyczenia**\$** - wpłata/wypłata pieniędzy***** - zmienia kolor pulsujących przedmiotów**Shift** - trzymając wciśnięty Shift, można zabrać kilka przedmiotów naraz z panelu wyposażenia najemnika; w ten sposób można szybko przejawić mapę na ekranie taktycznym**Alt** - gdy trzymasz ten klawisz, najemnik porusza się w bok lub w tył**ALT + Z** - tryb skradania się dla całego oddziału**Enter** - przełącza pomiędzy wszystkimi wrogami, o których wie oddział
Alt + S - szybki zapis
Alt + S - szybki odczyt
CTRL + S - otwiera okno zapisu gry
CTRL + L - otwiera okno odczytu gry
Alt + X - pa. pa...**FAQ, czyli najczęstsze pytania i odpowiedzi****1. Widzę przeciwnika, a on nagle znika. Co jest?**

Pamiętaj, że widzisz to, co widzi najemnik. Najwyraźniej przeciwnik wyszedł z jego pola widzenia.

2. Dlaczego niektórzy przeciwnicy wyświetlą się w szarym kolorze?

Oznacza to, że najemnik, którym właśnie sterujesz, nie widzi tej postaci - ale zna jej pozycję. Ponieważ inny z dwóch najemników WIDZI go w tym momencie.

3. Dlaczego niektórzy przeciwnicy wyświetlą się w kolorze żółtym?

Oznacza to, że znajdują się nad ziemią (na dachu?).

4. Dlaczego nie mogę do niego strzelić?

Naciśnij TAB, by przestawił cursor na wyższą pozycję - teraz możesz do niego strzelać. Ponownie naciśnięcie tego klawisza z powrotem przestawi cursor do pozycji "zlewa".

5. Dlaczego niektórzy z moich najemników nagle padają na ziemię?

Jeśli przeciwnik niespodziewanie otworzy ogień, najemnik sam z siebie usiądzie przed nim ukryć, padając jak drug. (Co kosztuje go trochę AP.)

6. Czasami niektórzy z moich najemników mają UJEMNA ilość punktów akcji!

Widoczni został kilkakrotnie trafiony w tej turze przez przeciwnika (a każde trafienie zabiera mu trochę AP). W następnej turze - o ile dożyje - powinien już być na plusie.

7. W wyposażeniu najemnika niektóre przedmioty otoczone są światłą obwodową

Tak zaznaczone są przedmioty, które najemnik podniósł w ostatnim czasie. Jeśli umieszczysz cursor nad bronią, w podobny sposób zostanie podświetlona pasująca do niej amunicja.

**8. W pewnym sektorze zostałem przedmiotem, gdy po paru dniach wróciłem.**

Możesz sprzedawać zdobyczne przedmioty. Kliknij RMB na broń, a uzyskasz wszelkie potrzebne informacje. Możesz też uzyskać je w sklepie (Bobby Ray's - Broń i Akcesoria).

Rozwiążanie konkursu**EWOLUCJA**

W KINACH OD 20 LIPCA

A oto laureaci konkursu Ewolucja

Zegarki Casio otrzymują:

Katarzyna Cieplińska, Lublin

'Mulderka'; Zduńska Wola

Marcin Jasinski, Warszawa

A plecaki i kasety z filmem wędrują do:

Marcin Magolan; Poznań

Andrzej Sobolewski; Wrocław

Niekto przydziela mogą robić pierwotny oddział. No cóż, sformuj go ponownie.

10. Iu najemników mogę wynieść jednocześnie?

Do 18 osób. Kliknij LMB na kolumnie PRZYDZ. lub WYJ. Na ekranie mapy. Pojawi się opcja Usuń Najemnika - za jej pomocą pozbędziesz się trupa.

11. Co ze zdjęciami czaszek w moim oddziale? Jak się ich pozbyć?

Kliknij LMB na kolumnie PRZYDZ. lub WYJ. Na ekranie mapy. Pojawi się opcja Usuń Najemnika - za jej pomocą pozbędziesz się trupa.

12. Zaczynam bankrutować! Skąd wziąć więcej kas?

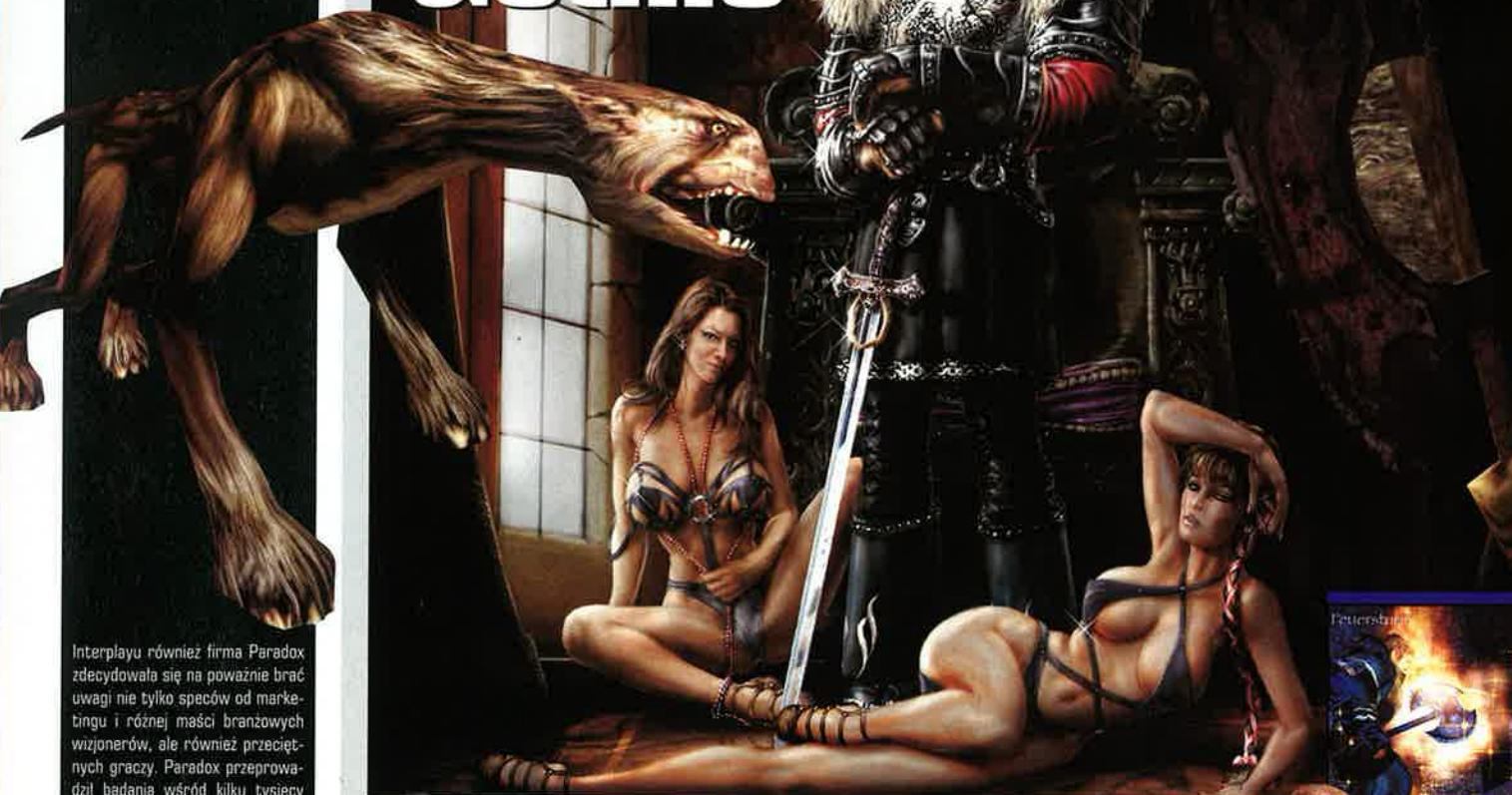
Najprościej jest przejmować kopalnie w zdobytych sektorach (ilosc zarabianej kas i wydajność kopaliń w dalszej kolejności).

Coś Nowego

- Europa Universalis 2
- nasz klient, nasz pan!
- Moja tworzenie gier z wykorzystaniem opinii i pomysłów graczy wydaje się przybierać na sile. Po

Gothic

GATUNEK: ACTION RPG



Interplay również firma Paradox zdecydowała się na poważnie brać uwagę nie tylko speców od marketingu i różnej maści branżowych wizjonierów, ale również przeciętnych graczy. Paradox przeprowadził badania wśród kilku tysięcy faniów Europa Universalis, z których wynikło, że nie oczekują oni po sequelu EU... zmian w grafice! Będziemy więc mieli niedługo swoisty paradox :) - sequel niezwykle popularnej gry zmieni się jedynie na płaszczyźnie merytorycznej. Od strony wydawcy zdaje się to być dosyć ryzykownym posunięciem, niemniej jednak godnym uwagi.

UPDATE: Europa Universalis 2 ma być gotowa na Gwiazdkę 2001.

Knights & Merchants: Peasant Rebellion

Na dniach dostosownie, bo jeszcze w listopadzie br., w sklepach pojawi się sequel znakomitych, moim zdaniem, Knights & Merchants. Bunt Chłopów, bo tak na polski przekłady należy tytuł, postawi gracza w roli kapitana straży królewskiej, którego zadaniem będzie odrzucić królewskie prowincje utracone na skutek tytulowego buntu. Pierwsze screeny - poniżej.



CONSEAL

"Last Girl Standing" - to oficjalny podtytuł CONSEAL (do niedawna

Joseph

Gothic jest połączeniem RPG z grą akcji 3D (twórcy mówią o niej po prostu action RPG). Zadaniem gracza jest przebrnąć w przedziwnym średniowiecznym świecie, który jest kolonią więzienną (kopalnią). Z miejsca tego nie ma wyjścia, bowiem zagraża je magiczna bariera, która będzie musiała ostatecznie pokonać. Na pierwszy rzut oka nie brzmi to nadzwyczaj wyjątkowo, ale z komentarzami na razie się powstrzymajmy. Tymczasem mogę tylko powiedzieć, że pozory często mylą...

Gra rozpoczynasz jako jedna z czterech postaci: wojownik, złodziej, mag lub psionic. Decydując się na któryś z profesji, praktycznie grasz w "inną" grę. Kiedy już wybierzesz odpowiedniego bohatera, jego rozwój w miarę upływu czasu będzie widoczny i nie będzie to tylko zmiana parametrów liczbowych (co ma miejsce w wielu RPG-ach). To samo dotyczy rynsztunku, który nosisz (jego zmiana będzie widoczna nie tylko w ekwipunku, ale i podczas akcji). W miarę rozwoju wydarzeń będziesz osiągać coraz wyższy stopień w hierarchii klanu, do którego należysz.



Kiedyś w to zagramy...

również twoim przyjaciółmi. W grze położono ogromny nacisk na konsekwencje postępowania gracza - jesteś panem swojego losu, ale musisz spodziewać się, że każdy czyn w jaki sposób odcisnie się na twojej bliższej lub dalszej przyszłości. Zarówno środowisko, jak i wszelkie istnienia (NPC i potwory) rozwijają i zmieniają się w miarę rozwoju akcji głównego bohatera. Z tego to powodu nigdy nie

prüjąc wrogo nastawionego przeciwnika zostaniesz przez niego powalony na ziemię, a potem wstaniesz i zadasz mu potężny cios - jego mina będzie wyrażać niedowierzenie i cierpienie. Oprócz wyrazu emocji na twarzach rozmówców zarysowano również ruch ust.

Trójwymiarowy silnik 3D (widok TPP) z rozwiniętym systemem kamery ma zapewnić wspaniałe wrażenia, zaś łatwa obsługa (twórcy chwalą się, że potrzebnych będzie zaledwie 10 klawiszy) i przyjazny interfejs mają zachęcić każdego, sceptycznie wobec nowych tytułów nastawionego gracza, by nie poświęcał kilku dni na naukę obsługi, ale cieszył się zabawą.



Wtedy zaczniesz dostawać coraz trudniejsze, ale i korzystniejsze zadania.

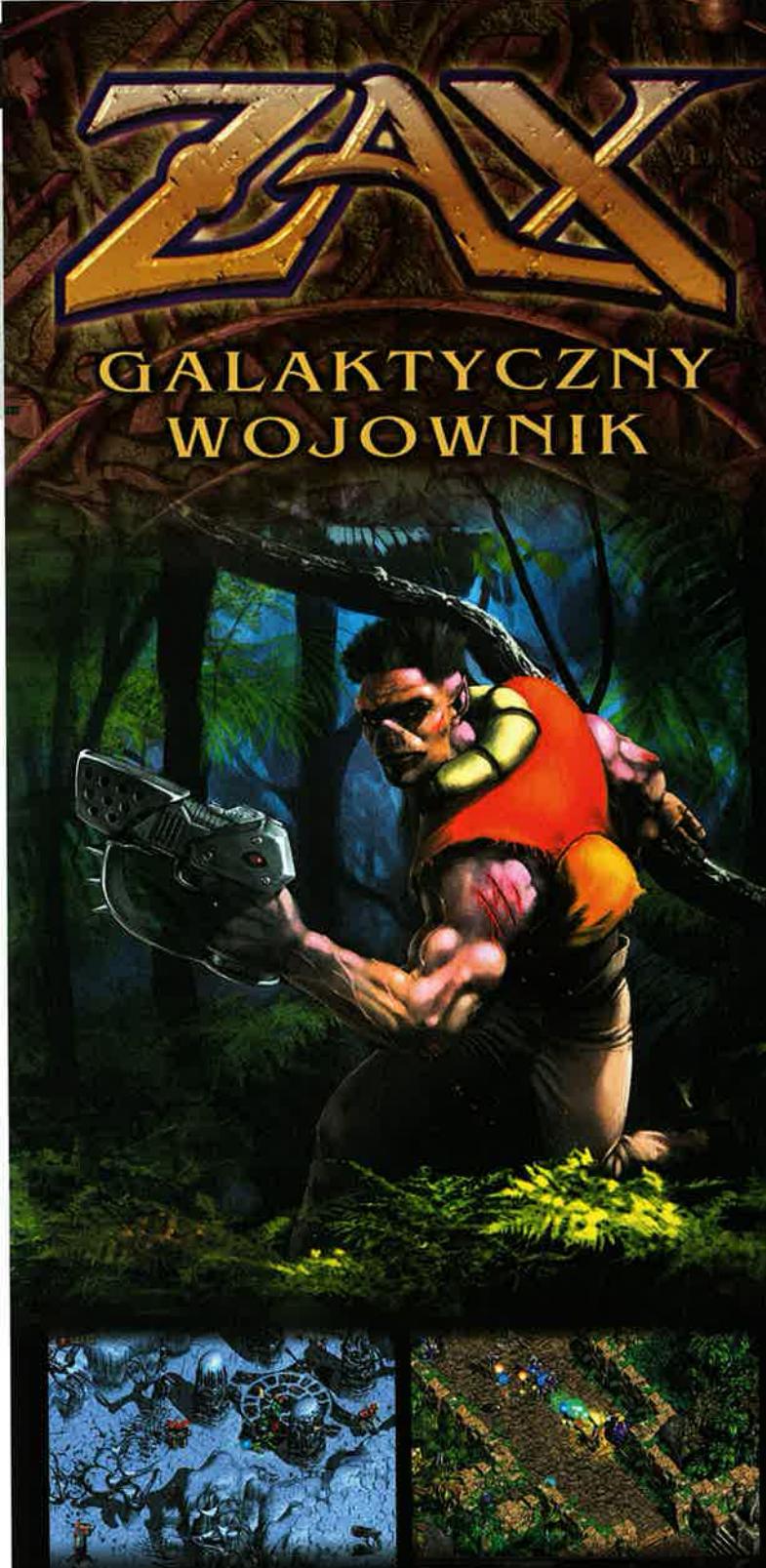
W Gothicu istnieje ponad 250 postaci NPC. Każda z nich żyje własnym życiem - dniem i nocą, bez względu na to, co robi. Poziom ich SI jest bardzo wysoki - mogą wspólnie planować ataki, wymieniać broń na lepszą itp. Kiedy NPC zostanie przez ciebie zaatakowana, nie zapomni tego i przy spotkaniu z nią w przyszłości możesz liczyć się z konsekwencjami takiego czynu. Ma to, wiadomość tą przekaże przyjaciom, a ci w ramach przymierza mogą być do ciebie co najmniej wrogi nastawieni (uważaj więc także na słabe potwory - mogą mieć groźnych sprzymierzeńców). Jednak kiedy komuś mozesz, licząc z tym, że jego sojusznicy będą

zajdziesz się w tej samej sytuacji dwa razy. Można więc mówić o w pełni interaktywnym środowisku.

Postacie będą wyrażać pięć różnych emocji: neutralność, gniew, szczęście, wrogość oraz lęk. Mimika twarzy nowo przybyłych do więzienia wyraża stan emocjonalny i może ci się przydać do rozpoznania, kto jest twoim ewentualnym wrogiem, a kto przyjacielem. Odpowiednio określone nastawienie napotkanej osoby może zaoszczęścić ci wielu kłopotów, a także pomóc nawiązać dobre stosunki. Oczywiście inne reakcje są również widoczne i kiedy, na przykład, igno-

Gothic

Producent: Piranha Bytes



URATUJ PLANETĘ PRZED INWAZJĄ OBCYCH

Wciel się w Zax'a, żołnierza Galaktycznego Imperium, który lądując awaryjnie na nieznanej planecie walczy o przetrwanie. Zax musi naprawić swój pojazd i czym przedniej powrócić do bazy. Jednak zanim zdola odnaleźć odpowiednie części i naprawić pojazd, będzie musiał przemierzyć wiele różnorodnych terenów i pokonać setki wrogów. Możesz liczyć tylko na siebie...

- Dynamiczna gra akcji z izometrycznym rzutem na plan gry.
- Ponad 100 różnych map w całej grze: dżungla, podziemia, bazy obcych cywilizacji, labirynty.
- Ogromny wybór arsenatu oraz możliwość udoskonalania broni.
- Skomplikowane zagadki oraz niebezpieczne pułapki.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.

CZAS NA ZABAWĘ W STARYM, DOBRYM STYLU



Wersja polska

i wyłączna dystrybucja w Polsce

www.cdprojekt.com

Coś Nowego

CONSEAL, action-adventure w stylu Tomb Raider, dzieło niemieckiego Similis. Podtypu w pełni oddaje sens gry - samotna na wyspie rzadziej przez szalonego Pułkownika, b. atrakcyjna poruczniczka Kitty Hawk (poważna konkurencja dla L.C., nie sądzicie?), jako jedyna przeszkoda w realizacji planu stworzenia armii żołnierzy mutantów... Premiera CONSEAL jeszcze w tym roku. Panowie - nie zostawimy chyba (takiej) kobiety w potrzebie?



• Cult

Fani cRPG nie mają ostatnio powodów do narzekania. Przeciwnie - premiera kolejnej "od zawsze wyczekiwanej" Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, która już w pierwszym tygodniu wskoczyła na sam szczyt list sprzedaży, świadczą o tym, że dłużej jeszcze będziemy mieć co robić. Radość zaś jest tym większa, że w produkcji są już następne wybitne. Jedną z nich jest Cult, dzieło czeskich 3D People. Wyobraźcie sobie tylko: wcielimy się w człowieka będącego jedyną przeszkodą w przywołaniu przez tytułowych kultystów dawno pokonanego złego boga, świat gry zaś, dzięki zupełnie wyjątkowemu trójwymiarowemu enginowi, biega wszystkimi innymi, jakie mieliśmy okazję podziwiać do tej pory! Jego atuty: w pełni trójwymiarowe postacie, dynamiczne oświetlenie i cienie, cykl dobowy, dynamiczne zmiany pogody, możliwość płynnego zbliżenia obrazu, rozdzielcość w 32-bitowym kolorze nawet do 1600 x 1200! Premiera Cult już w drugim kwartale 2002.



• IM Group i Sold-Out

IM Group: "Z przyjemnością informujemy, iż nasza firma zawarła umowę na dystrybucję programów z oferty Sold-Out. Już wkrótce do polskich sklepów trafi seria 19 gier komputerowych na platformę PC, wśród których znalazły się przedstawiciele niemal wszystkich gatunków. Cena każdej z ponad 50 tytułów będzie mieścić się w przedziale 25-39 zł: Flight Unlimited II, Fighting Force, Joint Strike Fighter, Myth, Spec Ops, Broken Sword 2, Tomb Raider,



GATUNEK: SPORTOWA

Tony Hawk's Pro Skater 3

Tony Hawk - gwiazda, wręcz żyjąca legenda dziwnego dla niektórych sportu zwanego skateboardingiem - powraca! Po tym, co zobaczyłem, mogę wam powiedzieć, że będzie to niewątpliwie powrót w chwale i glorię zwycięstwa.

■ Wojtek "Zombie" Ząbek

W obecnej chwili najważniejsze jest to, czego możemy oczekiwac w kolejnej części Tony'ego. A jest co wymienić. Jeżeli po patrzenie na screeny, to chyba nie zdziwi was, że mnie w pierwszej chwili zwałi z nogi i dostalem kilkuminutowych drgawek. Niektórzy mogą sobie jednak w tytuł nie kojarzyć (a są w ogóle tacy?) i właśnie dla nich poświęcamo to krótkie nawiązanie do poprzednich części. Rzeczywiście, w której mogliśmy sobie pojeździć na deskorolce, wyszła już pewien czas temu, ale pierwsza część była dostępna, o ile się nie mylę, tylko na PSX-a.



Jednak spragnieni gracze domowego PC nie dali za wygraną i mocno wyrażali na tem temat swoje niezadowolenie. W rezultacie "wybęgali" wiele, gdyż sequel THPS pojawił się także na naszych blaszakach. Nie mogę nie wspomnieć, że zrobił duże wrażenie na nowych odbiorach, którzy poświęcali mnóstwo czasu na doskonalenie wszelakich trików i tym podobnych wygibasów, dzięki którym mogli zdobywać tak potrzebne im w grze pieniądze. To jednak (miła) historia, a teraz warto skoncentrować się na produkcie opatrzonym numerkiem 3.

Twórcy idąc graczom na rękę postanowili nie zmieniać nic w charakterze i stylu samej gry, co z pewnością zaowocuje tym, iż od razu poczujemy się swobodnie, a czas na przystosowanie zmniejsza się



praktycznie do zera. Obsługa i sterowanie naszym wirtualnym skatem nie przysporzy nam kłopotów. Starzy wyjadacze poczują się jak w domu, nowi zaś dowiedzą się dopiero, co znaczy "znamomity interfejs". Do systemu tworzenia własnego "jeźdza", który był całkiem porządnym, dodano kilka poprawek, przez co teraz wydaje się niemal idealny. W procesie tworzenia własnej postaci możemy się posłużyć nowymi cechami, m.in. dotyczącymi także wyglądu zewnętrznego. Zupełna nowością jest możliwość dodania: okularów, fryzury, a nawet... tatuaży! Tego jeszcze nie było! Ciekawe, czy będzie można dodatkowo tworzyć własne wzory? Wydaje się sensownym pomysłem, ale jak będzie z samą realizacją? O dodaniu nowych desek, które różnić się mają wzorami i wieloma parametrami, nie będę wspominał, gdyż to jest chyba rzeczą oczywistą.

Jak grać, to na całego i porządnie. Dzięki różnym zabiegom udało się wykupić licencję na nazwiska skaterów i przez to otrzymamy możliwość "poszalenia" sobie dokładnie odwzorowanymi postaciami, a zarazem gwiazdami tego sportu. Implementacja takich osobistości, jak Tony Hawk (to jest chyba



wręcz pogoda? Przecież gdyby dano nam możliwość jazdy w deszczu czy śniegu, to frajda byłaby większa, gdyż zarówno wszystkie wywrotki, jak i inne czynności utrudniające jazdę sprawiłyby, że gracz poświęciłby więcej czasu na doskonalenie własnych umiejętności, a o szybkim znużeniu nie mogłoby być mowy.

Prawdziwa gra nie obejduje się bez dwóch rzeczy. Jedną z nich jest muzyka. Nie wiem, na ile ta informacja jest prawdziwa, ale słyszałem, że nasze uszy wypełniły się wspaniałą muzyką: Deftones, Rage Against the Machine i Cypress Hill. Jak będzie w rzeczywistości, okaże się już niebawem. Miejmy nadzieję, iż tu zostanie myłe zaskoczeni.

Interesującym akcentem w drugiej części gry Neversoftu był dostęp do edytora skate parków. Dodatek był na tyle ciekawy, że do dzisiaj widuję liczne nieustające konkursy na najlepszą mapkę i skatepark. Cóż jednak z tego, gdy na pierwszy rzut oka można było dostrzec, że twórcy korzystali z czegoś zupełnie innego, a my profesjonalnej mapki za pomocą "tego czegoś" nie stworzymy. Rzecznik ma się zupełnie zmienić i podobno teraz możliwe będzie zrobienie własnego, małego cudu przy rzetelnej i dokładnej pracy. Do konstruowania dostępna będzie duża liczba różnorodnych ramp, najazdów, half-pipe'ów, murków, poręczy itp. Wszyscy gracze, którzy liczą nie tylko na jazdę na gotowych mapach, nie powinni więc być zadowoleni. Jak będzie, zobaczymy w bliżej przyszłości 2002 roku.

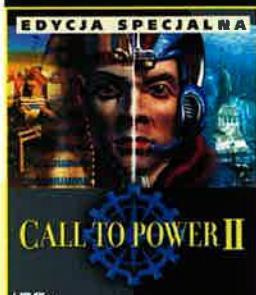
I jeszcze jedno: aby wszystko chodziło płynnie, będziemy potrzebowali niezłego sprzętu, ponieważ bez Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM i oczywiście akceleratora 3D zbyt wiele przyjemności nie doświadczymy. Co prawda producent zapewnia, że także na słabszych komputerach może być jednym ze sposobów pokonania tras w szybszym czasie.

• THPS 3
Producent: Activision

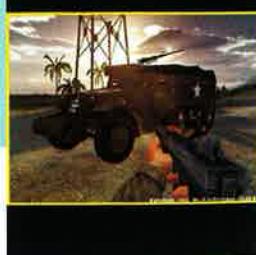
Tomb Raider 2, Worms United, Mortal Kombat 4, Vegas Games 2000, F16 Agressor, Soul Reaver, Thief, Revenant, Gangsters, Commandos: Behind Enemy Lines, Championship Manager 3, Screamer Rally".

Cóż, nie da się zaprzeczyć, że wymienione tytuły, choć faktycznie nie najnowsze, wciąż są niezwykle atrakcyjne. Słowniem: dla każdego coś milego!

• Złota Civilization: CTP II
LEM: "Mila wiadomość dla fanów serii Civilization Call to Power: (...) W sklepach można nabyć specjalną edycję tej gry. W pudełku z wyciągniętym łódkiem znajdziecie oprócz gry obszerną i wykierującą polską instrukcję, plakat z opisem jednostek i dzwonym technologii oraz sympatyczną podkładkę pod myszkę. Cena tej wyjątkowej kolekcji jest także wyjątkowa. Za specjalną, kolekcjonerską edycję Civilization Call to Power II trzeba będzie zapłacić tylko 79 zł!"



• Battlefield 1942
Zajewiąca nas ostatnimi czasy, mniej więcej od premiery Counter-Strike'a, fala zapowiedzi "prawdziwych" teamowych shooterów FPP - m.in. Global Operations czy New World Order - przybiera na sile. Kolejnym, tym razem rozgrywanym w realach drugiej wojny światowej (tzw. Return to Castle Wolfenstein: MoH: Allied Assault?), ma być Battlefield 1942, dzieło Digital Illusions (twórcy Motorhead, BTW), tworzone, podobnie jak MoH:AA, pod egidą Electronic Arts. Tym razem czekają nas pola bitewne dla losów wojny bitewnej, Azji i Afryki przygotowane już, by przyjąć do 64 - naturalnie, podzielonych na klasy (pilot, strzelec, dowódca) oraz dysponujących dostępem do jednostek nazemnych, nawodnych i powietrznych - graczy równocześnie. Battlefield 1942 ukazać się ma już wkrótce, bo wiosną 2002.



SPECIALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełna oferta gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com

Kupując jeden z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier:
do wyboru JAGGED ALLIANCE 2,5 lub DEVIL INSIDE GRATIS

GRATIS!

GRATIS!

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

INFORMACJE
DODATKOWE

CO NOWEGO

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach.



KSIĘŻKI

GRY
KOMPUTEROWE

FILMY DVD

GRY KARCIAŃCIE
I RPGAKCESORIA
I GADŻETY

CO ZYKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stale, zyczalowane koszty wysyłki w wysokości 7,90 zł.
- Do każdego zamówienia dostarczamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od daty zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

JUŻ W SPRZEDAŻY
PRZENOŚNE KONSOLE
GAME BOY COLOR **GAME BOY ADVANCE**

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ: (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ
w i r t u a l n y
wirtualny.com

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰
W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PRZED
PREMIERA

CO NOWEGO

GRY
KOMPUTEROWE

GRY KARCIAŃCIE
I RPG

KSIĘŻKI

FILMY DVD

GAMEBOY

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będącej to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

EUROPA UNIVERSALIS II

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2001

Zamawiając przed premierą grę Europa Universalis 2 otrzymasz GRATIS JAGGED ALLIANCE 2,5

Przygoda rozpocznie się od zniszczenia zdewelowanego, starego świata z Heroes of III, a zakończy na zbudowaniu od podstaw nowego, doskonałego tylko z pozoru, świata o nazwie Axeoth. Rozwój krajów postępował będzie, w zależności od wybranej kampanii, w stronę dobra lub zła.

W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwiniętych kampanii, w tym nowość - miasto Przytutek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązanego z fabułą, lub do trybu multiplayer. Jaką tegoroczną miał, razem z grą zostanie zamieszczony edytor kampanii, map oraz narzędzia do tworzenia trójwymiarowych obiektów! W "czwórkę" kamera zostanie umieszczone wyżej, ukazując akcję z ukosa, czyli izometrycznie. Co więcej, poprawie ulegnie grafika, która dąży do jak największego realizmu przedstawiania budowli i otaczającego terenu. Dzięki trzeciemu wymiarowi możliwe będzie wprowadzenie torów lotu pocisków i zasięgu wzroku jednostek oraz stworzenie przeszkód w postaci pagórków, drzew lub zniszczonych budowli.

Przygoda rozpocznie się od zniszczenia zdewelowanego, starego świata z Heroes of III, a zakończy na zbudowaniu od podstaw nowego, doskonałego tylko z pozoru, świata o nazwie Axeoth. Rozwój krajów postępował będzie, w zależności od wybranej kampanii, w stronę dobra lub zła.

W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwiniętych kampanii, w tym nowość - miasto Przytutek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezowanego z fabułą, lub do trybu multiplayer. Jaką tegoroczną miał, razem z grą zostanie zamieszczony edytor kampanii, map oraz narzędzia do tworzenia trójwymiarowych obiektów! W "czwórkę" kamera zostanie umieszczone wyżej, ukazując akcję z ukosa, czyli izometrycznie. Co więcej, poprawie ulegnie grafika, która dąży do jak największego realizmu przedstawiania budowli i otaczającego terenu. Dzięki trzeciemu wymiarowi możliwe będzie wprowadzenie torów lotu pocisków i zasięgu wzroku jednostek oraz stworzenie przeszkód w postaci pagórków, drzew lub zniszczonych budowli.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Zamawiając przed premierą grę Heroes of Might and Magic IV otrzymasz GRATIS grę Battle Isle 4 PL

BESTSELLER - NAJWIĘKSZE HITY BLIZZARDA POWRACAJĄ!

PREMIERA: LUTY 2002

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

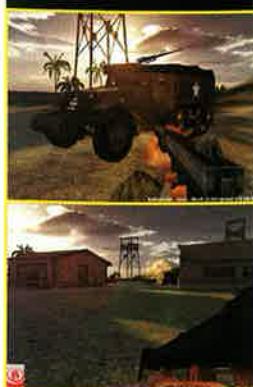
w i r t u a l n y . c o m

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantasy. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe dema.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
<http://www.gry.wp.pl/>

Battlefield 1942 ukazać się ma już wkrótce, bo wiosną 2002.



RtCW już na Świątka!?

Wszystko to na wskazuje, meine Herren, że Weihnachten spędzimy nie pod Christbaum, lecz przy komputerze. J Reklamy w prasie zachodniej (jedna ponizej) obiecuje: "Blitzkrieg begins this Christmas". Ja wooh! :)

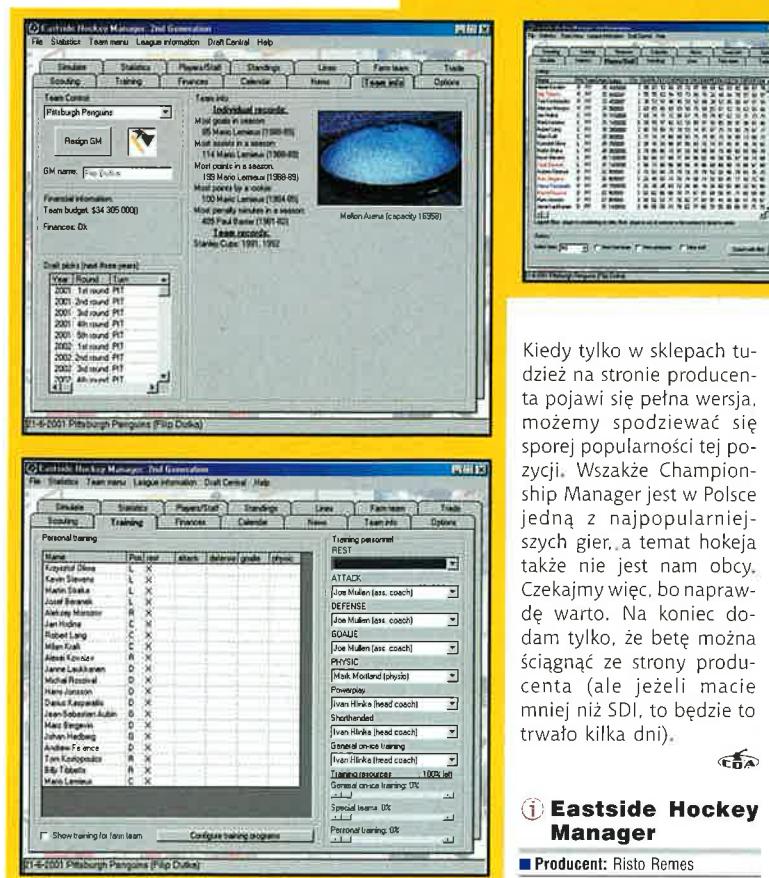
UPDATE: Nasi wywiadowcy w LEM-ie, polskim ramieniu Activisionu, informują, że jakkolwiek ludziom z Gray Matter nie podobać się możliwości Geo-Mod Engine (engine Red Faction - stworzony przez Volition i charakteryzujący się niezwykłymi wstępcościami deformacji) i chętnie by jeszco nad Wolfensteinem popracowali, żeby też delo się niszczyć ściany, to jeszcze bardziej nie w smak Activision związane z kolejnymi kosztami opóźnienia premiery. Tym bardziej, że wieś gminna niesie, firmy tworzące to arcydzieło dawno już przekroczyły dziewięciomilionowy (w USD!) budżet gry i niewielkie, jeśli nie żadne, jest prawdopodobieństwo zarobienia na nim. Obecnie jedynym wyjściem, by nie dopłacić bardziej, jest wydać i odzyskać choć część...



Outlaws 2?

Uwaga: zwykle nie podajemy informacji niepotwierdzonych w mniej lub bardziej oficjalny sposób, jednak przypadek Outlaws, jedynego jak dotąd westernowego FPS-a, jest tak wyjątkowy, a splot (pozornych) przypadków tak wymowny, że... zaryzykujemy. Otóż, istnieją przesłanki, że już wkrótce ponownie wcielimy się w marshalla i z wiernym coltem, winchesterem i gatlinem będziemy wprowadzać lud i porządek w miastach bezprawia. Otóż Outlaws ponownie pojawia...

Co można napisać o zawodnikach? Każdy będzie określany 16 współczynnikami, takimi jak marking, stickhandling, shooting itp. - żadnych niespodzianek. Z kolei (co jest już dość ciekawego) zawodnicy z college'ów będą mieli statystyki określone w typowy dla Amerykanów sposób - literkowy system ocen (A, B, C, D, E, F). Oczywiście przed draftem możemy skorzystać z usług skauta, który przedstawi nam ciekawych zawodników wraz z krótkim opisem.



Wkrótce w to zagramy.

Producent: Risto Rēmes

GATUNEK: SPORTOWA

Eastside Hockey Manager

Sir FiDu

Ech, my fani hokeja mamy ciężko. Kolejne części NHL wprawdzie zapewniają rozrywkę, ale tylko na poziomie rzęcznościowym. Co zaś z tymi, którzy lubią czasem pomyśleć? Czy są oni (my) skazani na Championship Managera? Otóż nie! A wszystko dzięki zblizającemu się ogromnym krokami Eastside Hockey Manager.



Najciekawszym faktem, o którym wspomnę już na samym początku, jest to, że gra ma być zupełnie freeware (choć, jak znam producentów, to jest to tylko chwyt reklamowy). To znaczy, że będzie ją można rozprowadzać za darmo. Nie sądzę, EHM tworzony jest przez grupkę zapalniców z Finlandii z pomocą Risto Rēmes. Wprawdzie nic mi to nie mówi :), ale chłopaki siedzą w tym projekcie od dobrych trzech lat, więc możemy spodziewać się najlepszego. Tym bardziej że wczesna beta (wydana na początku kwietnia) wygląda niezwykle smakowicie.

Bardzo dobrze rozwiązyano dziennik menedżera. Będziemy otrzymywać cotygodniowe raporty na temat, kto jest obecnie na fali, a kto ma kłopoty z formą. Będziemy także informowani o naszych wynikach w oczach udziałowców klubu, prasy i samych sportowców. Oczywiście zostaną nam przekazane codzienne informacje na temat tego, co dzieje się w temacie NHL (tego wirtualnego :)). Transfery, kontuzje, zawieszania, wypowiedzi prasowe, ciekawostki, Sporo tego...

Główna bolączka kodu i powodem, dla którego wciąż wypuszczane są kolejne wersje beta, jest prędkość, z jaką działa gra. Otóż na PIII z zegarem rządu 700 MHz gra bardzo się ślimaczy! Ech, to przecież nie jest shooter. Nie ma żadnych fajerwerków graficznych ani nic w tym stylu. Ale to się da (mam nadzieję) naprawić. Podobnie jak liczbę strzelanych bramek. Wyniki są bardzo wysokie. Nierazko padają rezultaty rządu 8:3 czy 6:5. A przecież w rzeczywistym NHL są one raczej evenementem.

Ekipa tworząca grę jest całkiem doświadczona. Wypuściły bardzo popularny w Stanach Zjednoczonych menedżer futbolu amerykańskiego zatytułowany Front Office Football. Podobnie jak i w tamtym produkcie, w EHM będziemy zajmowali się nie tylko sprawami tak typowymi jak ustalanie składu czy taktyki, ale zostaniemy ukierunkowani na szeroko pojęty biznes (ustalanie cen biletów, rozbudowa hali itd.).

Sezon NHL rozpoczynamy zaraz po draftie w 2000 roku (przynajmniej tak było w wersji beta, sądzę, że składy zostaną uaktualnione). Przed nami rozmowy z tzw. wolnymi agentami (free agents), obóz treningowy, gry przedsezonowe i w końcu sezon NHL. Dokładnie ma być odwzorowany kalendarz rozgrywek, co na obecne czasy jest już chyba standardem.

Co można napisać o zawodnikach? Każdy będzie określany 16 współczynnikami, takimi jak marking, stickhandling, shooting itp. - żadnych niespodzianek. Z kolei (co jest już dość ciekawego) zawodnicy z college'ów będą mieli statystyki określone w typowy dla Amerykanów sposób - literkowy system ocen (A, B, C, D, E, F). Oczywiście przed draftem możemy skorzystać z usług skauta, który przedstawi nam ciekawych zawodników wraz z krótkim opisem.



Eastside Hockey Manager

Producent: Risto Rēmes

DIABLO® BATTLE CHEST



"Diablo Battle Chest" to kolekcjonerskie, ekskluzywne wydanie najsłynniejszej, komputerowej sagi. Jeśli nie posiadasz jeszcze w swojej kolekcji kultowej gry Diablo 2, to teraz masz wyjątkową okazję, aby to zmienić!

Pakiet Diablo Battle Chest zawiera:

- Diablo 2 (3 płyty CD, wersja polska)
- Płyty audio z muzyką z gry
- Diablo 2 Lord of Destruction (wersja polska)
- Płyty audio z muzyką z gry
- Diablo 1 (wersja angielska)
- Oficjalny poradnik do gry Diablo 2 opracowany przez Brady Games
- Trzy obszerne instrukcje do wszystkich gier

Cena zestawu: 199,90 zł.

Kupując Diablo Battle Chest oszczędzasz 89,80 zł.



Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com



© 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone Lord of Destruction i Blizzard North są znakami handlowymi Blizzard Entertainment. Diablo i Diablo 2 są zarejestrowanymi znakami handlowymi Blizzard Entertainment w USA i w innych krajach. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.

* Gra "Diablo 1" opracowana jest w angielskiej wersji językowej z polską instrukcją

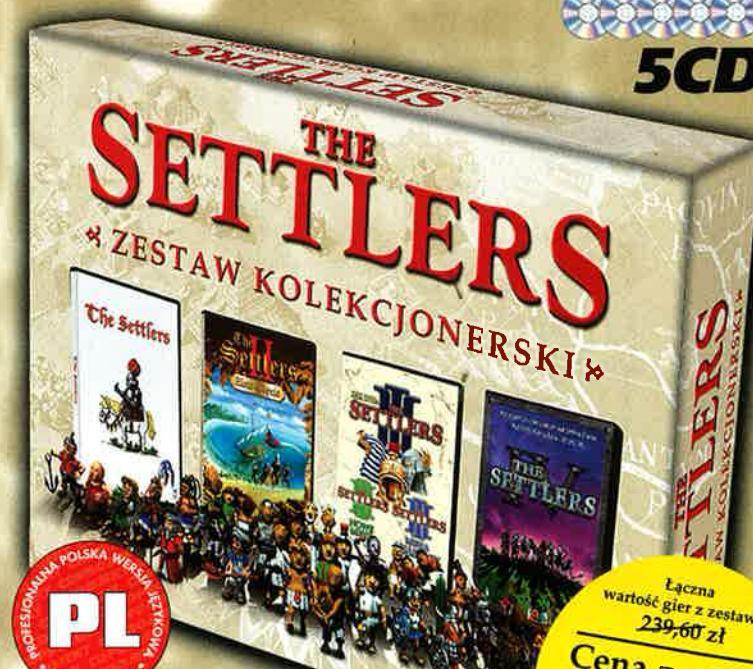


JUŻ W SPRZEDAŻY!

NIEPOWTARZALNY ZBIÓR WSZYSTKICH CZĘŚCI GRY STRATEGICZNEJ SETTLERS JUŻ W SPRZEDAŻY!



5CD



Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.wirtualny.com

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com



Łączna wartość gier z zestawem: 239,60 zł

Cena zestawu 159,90 zł

Kupując zestaw oszczędzasz 79,70 zł!

„The Settlers Zestaw Kolekcjonerski” to jedyny i niepowtarzalny komplet wszystkich dostępnych części oraz dodatków całej serii The Settlers. Stworzony został zarówno z myślą o fanach serii jak i dla tych, dla których przygoda z The Settlers jeszcze się nie rozpoczęła. „The Settlers Zestaw Kolekcjonerski” to obowiązkowa pozycja dla każdego kto ceni sobie inteligentną komputerową rozrywkę. W skład zestawu wchodzą kolejno: The Settlers I, The Settlers II Złota Edycja (gra podstawowa oraz misje dodatkowe), The Settlers III Złota Edycja (gra podstawowa oraz dodatki: „Nowe Misje”, „Misja Amazonek”) oraz The Settlers IV, ostatnia i najnowsza część z całej serii.

Coś Nowego

wil się w sprzedaży na Amazon.com, w cenie 10 USD). Ponadto LucasArts wydało ostatnio patch dodający obsługę D30 i przypomnił ludziom kogo do niej. Wreszcie - z rozmową z prezesem LA, Simonem Jeffreym, wynika, że pomysł stworzenia sequełu Outlaws był już rozpatrywany, nie jest więc wykluczone, że wszystkie powyższe działania mają na celu po prostu sprawdzenie zainteresowania ewentualną częścią drugą - sequelem. Ech, czy tylko nam marzy się, że już wkrótce ujrzymy oficjalne "announcement" LA informujące, że: "Raven Software, prócz Jedi Outcast, zajmuje się Outlaws 2" ... :)

• Quake I. DOOM I

Jak informuje LEM, już w listopadzie, a więc niemal idealnie na Mikołaje, do sprzedaży wprowadzone zostanie ULTIMATE DOOM w skład którego wchodzą wszystkie części Quake'a - I, II, III. Co ciekawe, cena całosci to tylko 169 zł! Równocześnie na półkach sklepowych pojawi się pokrewny powyższe Ultimate DOOM - z DOOM-em, Ultimate DOOM-em i Final DOOM-em na pokładzie. Cena tego drugiego - klasyna do potęgi trzeciej - to jedynie 69 zł.

• New World Order - w objęciach Project 3

Dobrych parę miechów temu, będąc świeżo po paru chwilach (ciacho, bo się Naczelni dowiedzą) Counter'a, sporządzim krótkie info o New World Order - teamowym shooterze FPP, dziele szwedzkiego Termit Games (dawnej Insomniac). Później zapadła cisza, przerwana dopiero teraz wieścią, że chłopaki z TG po paru pokazach swego tech demo (jest zna-ko-mieli) znalazły wydawcę - jest nim duński Project Three Interactive. Dobra wiadomość jest także data planowanej premiery - marzec 2002!



• Warcraft III .mpIII

Tak na wypadek, gdyby wam umknęło - na oficjalnej stronie Warcrafta III znaleźć można MP3 z utworem znanym z ostatniego traileru gry - A Call To Arms.

• Nowa seria - Bestsellers!

Jesiż zaś już o Warcraftie mowa - CD Projekt informuje, że "już wkrótce w sklepach na terenie całej Polski pojawi się nowa seria gier tytułowana Bestsellers! Jak sama

Salt Lake 2002

GATUNEK: Sportowa

On'ik

Chyba po raz pierwszy w historii Polacy czekają na najbliższe zimowe Igrzyska Olimpijskie, licząc, że może wreszcie zobaczymy polską flagę na którymś ze stopni podium. Oby tylko nasz "as przestworzy" utrzymał formę z poprzedniego sezonu...

jeszcze przed samą olimpiadą powinna się pojawić gra będąca symulatorem igrzysk - jeśli więc chcecie przyspieszyć triumf Małysza (miejmy nadzieję, że nieunikniony), czekajcie na jedyną oficjalną grę traktującą o igrzyskach w Salt Lake. Póki co zajmują się nią Anglicy pracujący w firmie Attention To Detail. Już sama nazwa (jej luźne tłumaczenie to: "dbałość o szczegóły") wskazuje na to, że nie będziecie mieć raczej do czynienia z miłą, łatwą i przyjemną zręcznościówką, ale z solidnym symulatorem.



"freeform", czyli coś na niezobowiązujące kilka minut grania. Niestety, brak w tym wszystkim opcji treningu, autorzy nie również nie powiedzieli o stopniowaniu trudności.



W oprawie plastycznej Salt Lake 2002 widać, dlaczego Anglicy nazwali swoją firmę Attention To Detail. Grafika jest fantastyczna - jeszcze nie było tak efektownie wyglądających skoków narciarskich. Niestety, autorzy w materiałach prasowych słowem nie wspomnieli o wymaganiach sprzętowych - a obrazki nie wróżą niczego dobrego dla kogoś, kto jeszcze nie doczekał się procesora z co najmniej półgigaercowym zegarem i porządnej karty graficznej.

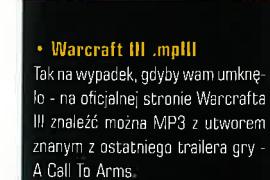


Muszę przyznać, że mimo iż nie przepadam za wieloma grami w jednej (a dotychczasowe gry mające licencję olimpijską tylko mnie w tym stanie utwierdzały), to na Salt Lake - a przy najmniej jej demo - z chęcią poczekam. Nie dla podniebnych wyczynów, których dokonywać będę jako Adam Małysz - DeLuxe Ski Jumping mi w pełni wystarcza, ale dla... bobslejów. Ta dyscyplina sportu była dotychczas

raczej omijana przez twórców gier - a przecież poczucie pędu w tym sporcie jest naprawdę pierwszej klasy. Ciekawie, czy ATD i tu pokaże, że afiszuje się tą nazwą nie od parady?

Salt Lake 2002

Producent: Attention To Detail



zajęta przez twórców gier - a przecież poczucie pędu w tym sporcie jest naprawdę pierwszej klasy. Ciekawie, czy ATD i tu pokaże, że afiszuje się tą nazwą nie od parady?

Wkrótce w to zagramy.



Rally Trophy

www.rallytrophy.com



„Grając, czujesz w ustach smak kurzu spod kół samochodów. Mówię wam, smakuje jak zwycięstwo!“

„Ostre, pustynne słońce potrafi tak osłaniać, że w zasięgu ręki powinniśmy mieć ciemne okulary.“

Secret Service

„Z drugiej strony, widok z zewnątrz auta pozwala w pełni cieszyć się urokiem przyrody i otoczenia. Nie boję się stwierdzić, że Rally Trophy stanowi poważne zagrożenie dla miłośnicie nam panującej ekselencji - Colina drugiego.“

„Samochody to już istne cudeńka, a w trakcie gry uralają Cię drobne bajorki, takie jak cienie odbijające się w wypucowanym na polskie zderzaku oraz efektowny, acz oslepiający blask Słońca...“

Świat Gier Komputerowych

„...Zupełnie osobną kwestią jest jakość oprawy graficznej. Bez odrobiny przesady mówią o niej można wiele i WYŁĄCZNIE dobrze. Poczytając od kreacji świata, przez nieprawdopodobnie wreszcie szczegółowy model samochodu, po efekty typu: żwir pryskający spod kół, refleksy świetlne pełgające po karoserii (zwrócić też uwagę na zupełnie nietypowy, a przy tym wiarygodniejszy niż dotychczasowe efekt osłepienia!), wreszcie liczne w czasie rzeczywistym cienie... Osobiście przychyliliśmy się do tej... opinii - nigdzie indziej realizm nie został w taki sposób zespolony z czystą przyjemnością wirtualnej jazdy...“

CD Action



Logitech MOMO Force



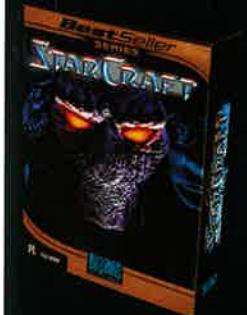
NAJLEPSZA DO
SYMULATORÓW
RALLY:
KIEROWNICA
LOGITECH MOMO FORCE



nazwa wskazuje, seria będzie zawierała największe hity ostatnich lat, tytuły, które sprzedaly się w rekordowych nakładach na terenie całej Europy. Premiera najnowszej serii Bestsellers odbędzie się 7 listopada, a znajdują się w niej następujące gry:

- Diablo + Hellfire (2 CD)
- Starcraft + Broodwar (2 CD)
- Warcraft 2 Battle.net Edition

Wszystkie tytuły będą kosztowały 49,90 złotych*. Woooo!



• Comanche 4 już w grudniu!
Jak informuje IM Group, polski wydawca gier Novologic, już w grudniu oczekiwana moźna polskiej premiery Comanche 4 - niecierpliwie wyczekiwane przez faniów, tym razem pozbawionego voxelu, zręcznościowego symulatora AH-66. Poniżej - shot pudełka.



• Ms. Pac-Man i Dig Dug na PC
Moda na odświeżanie starych (najpierw starych...) hitów nie słabnie. Infogrames poinformowało, że tuż przed świętami w sklepach pojawią się remaki dwóch ultrapopularnych niegdyś zręcznościówek: Namco - Ms. Pac-Man (Quest for the Golden Maze) oraz Dig Dug (Deeper).

• Starfighter PC - na pewno!
LucasArts poinformowało, po kilku miesiącach od naszej nieoficjalnej zapowiedzi, że jeszcze przed świętami gracze pecetowi będą mieć okazję sprawdzić, ile prawdy jest w zapewnieniach właścicieli pS2, że Star Wars Starfighter to rzeczywiście godny - wreszcie! - nastęca linii X-Wing i TIE Fighter. Warto też podkreślić, że wersja pecetowa gry nie jest prostą jej kon-

Wyścigi Wykrętów

GATUNEK: ARCADE

■ ELD "RavenClaw"

To dziwne, że w kraju, który jest u nas postrzegany jako Kraina Biały Niedźwiedzi, powstaje stosunkowo dużo gier i niezadko są one całkiem pomysłowe. Chodzi mi oczywiście o Rosję. W tym przypadku twórcami są panowią z mającego siedzibę w Kaliningradzie K-D LAB. Dziełem przez nich tworzonym jest Moonshine Runners, czyli po "swojskimu" - Wyścigi Wykrętów.

Rosyjscy programiści również w tym przypadku popisują się pomysłowością, ponieważ Wyścigi Wykrętów nie są typową ścigą. Po pierwsze, dziwnie jawi się otoczenie - lądujemy na jakiejś planecie, na której znaj-



dują się portale prowadzące do innych planet. Na tych właśnie planetach przyjdzie nam się ścigać, a jest ich w sumie coś ponad trzydziestu. Dalej jest już tradycyjnie, ponieważ istnieje możliwość przekształcenia naszego pojazdu - i możemy ryszać. Tu również wszystko jest niby znajome, bo mamy i checkpoiny, i przeróżne znajdówki, dzięki którym ulepsza się wózek czy dodaje/odbiera energię oraz manę lub podnosi szybkość itp. Jest także waika, która stanowi kwintesencję rozrywki. I tu tkwi pewien haczyk, bowiem zamiast karabinów, miotaczy czy innych śmiertelnościowych wytwarzów ludzkich rąk do dyspozycji mamy czary. Zawsze jakies urozmaicenie. Jeszcze większym zaskoczeniem jest tryb gry... turowej!!! Po kiego w sc-

gače tury? Ano dlatego, że nie każdy grzeszy dobrym refleksem, a wielu graczy lubi strategię. Jeśli jesteś anemikiem lub lepiej sprawdzasz się w planowaniu ataku niż w katowaniu dżojołka, to na spokojnie możesz przeanalizować sytuację na

■ Wyścigi Wykrętów

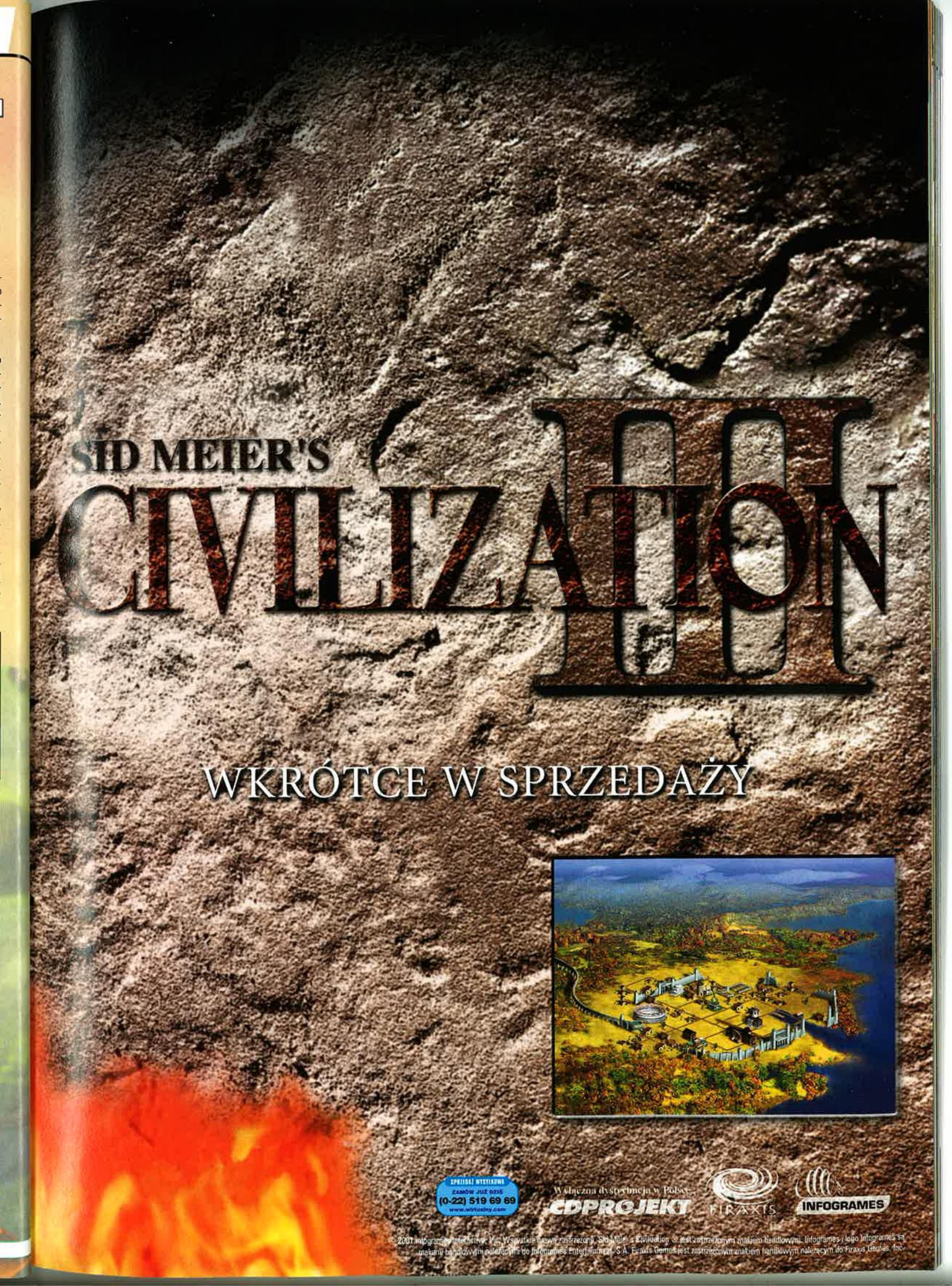
■ Producent: K-D LAB

Kiedyś w to zagamy.

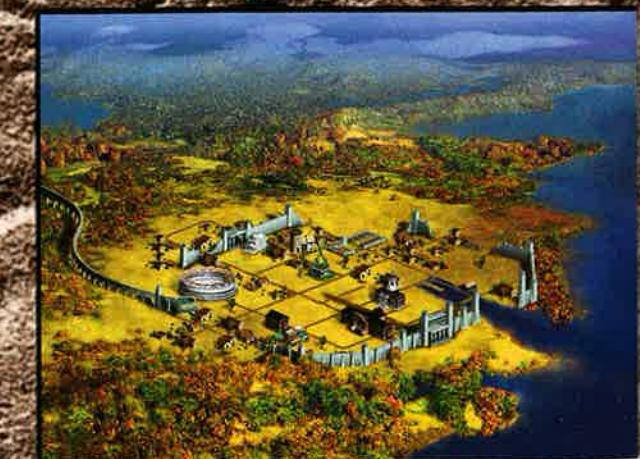
torze i podjąć odpowiednie kroki, by ukończyć wyścig na pierwszym miejscu - po dokonaniu odpowiednich korekt wracamy do oglądu sytuacji na torze. Oczywiście jest również normalny tryb ścigania.

Wyścigi Wykrętów przygotowywano według technologii nazwanej Sur-map ART. Za jej pomocą stworzono wirtualowy świat gry, który na screenach prezentuje się bardzo dobrze.

Natomiast pojazdy pokryte są polygonami. Całe otoczenie, z ruchomymi elementami grafiki włączając, jest renderowane w czasie rzeczywistym. Do tego dochodzą widowiskowe efekty specjalne, jak choćby czary lub dym. Wszystko to



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY



SPRZEDAJ WYSZKOLONE
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirkandy.com

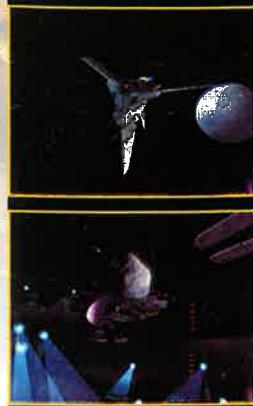
Wielka dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT

FIRAXIS

INFOGRAMES

Coś Nowego

wersja z pS2 - charakteryzuje się znakomitą, lepszą nawet niż na konsolach grafiką, oferując 20 jednostek, 14 miisi, 3 "playable" statki... A wszystko, powtarzamy, jeszcze przed świętami, szybciej nawet niż w Stanach Zjednoczonych!



• **Half-Life 2 w 2002?**
Uznanie i wiarygodne źródła informacji, jakim jest CTW, poinformowało, że "Half-Life 2 ukaże się szybciej, niż można by się spodziewać", gdyż od założonej przez twórców Valve postaci finalnej dzieli go zaledwie około pół roku pracy. Ekhm - woohoo?

• **Baldury pod innym znakiem?**
Bez obaw - nie chodzi o to, że dziedzictwo Baldur's Gate przeszło przynależność do Bioware/Black Isle/Interplay. Po prostu nowy właściciel (51% udziałów) Interplaya - francuski Titus Interactive, zdecydował, że lepiej będzie, jeśli cierpiący na chroniczne "bycie pod kreską" gotówka Interplay zajmie się produkcją gier, zadanie ich wydawania zaś przekazał amerykańskiemu gigantowi Vivendi Universal (właścicielowi m.in. Sierra). Hm, Interplay, jak widać, ma coraz mniej do powiedzenia...

• **Condition Zero i Gearbox**
Potwierdziło się: Valve Software skoczyło obciążek stworzenia Condition Zero - single-playerowego Counter-Strike'a - na starych znajomych jeszcze z czasów Half-Life'a, a mianowicie Gearbox Entertainment. Ponieważ jeden, jedyny screenik, jaki wyszły się podczas przeprowadzki...

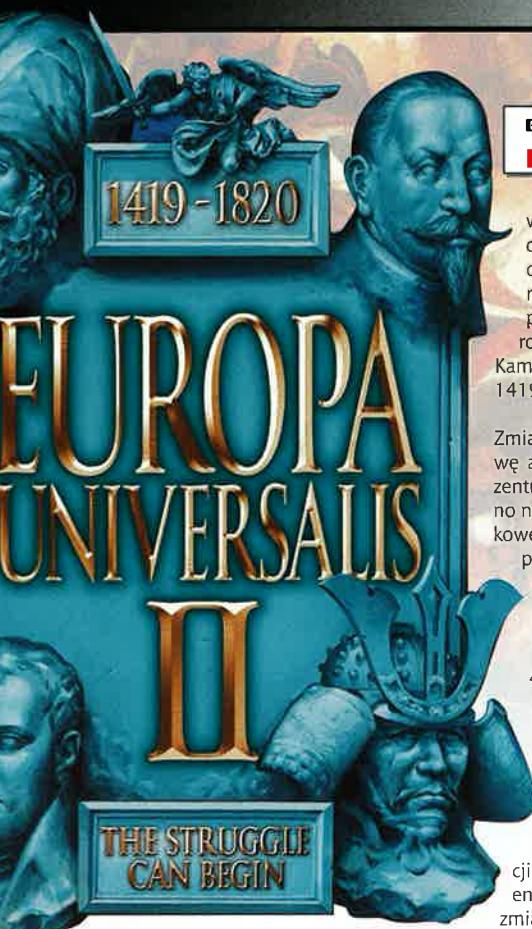


• **ARK Fatalis opóźnione**
Ech, byloby pięknie, gdyby nie wieści tego typu - niemiecki wydawca Ark Fatalis - Fisherman Interactive,

Joseph

To kontynuacja wspaniałej strategii, która dla wielu graczy stała się obiektem kultu. Twórcy gry stanęli więc przed nie lada wyzwaniem, wydając drugą część. Zdecydowali, że aby nie zawieść oczekiwania graczy, wsłuchają się w ich głosy. Przeprowadzono ankietę, w wyniku której gracze w znacznej mierze wpłynęli na kształt EU2. Mogę śmiało powiedzieć, że zmian poczyniono wiele i trafnych, zresztą... nie przedłużając, postaram się przedstawić to, co najważniejsze.

Po pierwsze, dodano 100 nowych nacji i ponad 120 prowincji! Zwiększyliśmy również czas trwania gry (dwa nowe okresy: późne średniowiecze i epokę napoleońską) o 100 lat (1419-1820). Co ciekawe, rozgrywka obejmować będzie cały ówczesny świat, a nie jak dotychczas, tylko Europę. Zatem wśród nowych nacji będą również plemiona afrykańskie, indiańskie, imperium chińskiego itd. Uzwyklemiono tysiące wydarzeń historycznych. Krajowy system polityczny ma opisywać charakterystykę nacji i umożliwiać wprowadzanie reform, ustalać charakter polityczny, administracyjny (centralizacja/decentralizacja władzy) - ogólnie rzecz biorąc, daje dużo większą kontrolę nad państwem. Zaimplementowano również wiele niespotykanych dotąd możliwo-



GATUNEK: SIM/
EKONOMICZNA

niono również kulturę nacji. Nie jest jednak zmiana kosmetyczna, bo ma znaczący wpływ na rządzenie państwem (nacje monokulturowe sprawią mniej kłopotów). Dodano również najemników (przeznaczenie oczywiste): i misjonarzy, którzy umożliwiają graczy zmianę religii prowincji. Co ważne, udoskonalono znacznie SI, a w grach strategicznych jest to czynnik bardzo ważny - w zasadzie decydujący o grywalności. Warto wspomnieć, że ule-



ski dyplomatycznych, włącznie z zupełnie nowym systemem negocjacji. Dodano trzy nowe religie: hinduizm, buddyzm i konfucjanzm. Aby jeszcze bardziej uatrakcyjnić rozgrywkę, uwzględ-

niły również tryb multiplayer, a także wprowadzono nowy tutorial i manual.

Każdy, kto uważa, że liczba możliwych do wyboru nacji (ponad 180) wciąż go nie zadowala, będzie i tak usatysfakcjonowany, gdyż istnieje sposóbność łatwego kreowania nowych. Podobnie sprawa ma się ze scenariuszami. Możli-

wości tworzenia są naprawdę ogromne, m.in. za sprawą wydarzeń losowych, dzięki którym można nieźle zmieniać przebieg akcji. Perełką w Europie Universalis II jest Wielka Kampania, która zaczyna się w 1419, a kończy w 1820.

Zmiany dotknęły również oprawę audio - wizualną, która prezentuje się znacznie lepiej. Dodano nowe ulepszone efekty dźwiękowe, a ścieżka muzyczna to po prostu majstersztyk. Więcej niż godzina kryształnicze czystej muzyki klasycznej ma stworzyć nastrój sprzed kilkuset lat. Wprowadzono ponad 450 nowych animacji armii i floty. Rozdzielić do 1280 x 1024 ma zapewnić jeszcze większy komfort gry. Aby bardziej urzeczywistnić tamtą epokę, odnowiono wzornictwo i stylistykę poszczególnych nacji. Co ciekawe, praktycznie cały engine graficzny pozostał bez zmian! Jednak nie jest to lenistwo twórców gry, a wynik ankiety przeprowadzonej wśród graczy (o czym wspomniałem na początku). Otoż przy-

łączająca większość stwierdziła, że nie ma sensu poprawiać tego, co jest dobre! Paradox Entertainment zastosował się do tej opinii i od strony wizualnej (wygląd mapy i menu) niewiele się zmieniło. Uważam jednak, że w tym przypadku jest to jak najbardziej słusne posunięcie.

Już wkrótce

W sprzedaży od 21 listopada!

Rozzerwij się na maksa!!!

Masz wrażenie, że gry strategiczne to zabawa dla drętwych sztyniaków? Nie możesz już słuchać smętnych tekstów o niszczeniu "zagóńców wroga" i "taktycznych zasadzkach"? Zastanawiasz się dlaczego nikt nie pomyślał o tym by zrobić mistrzowską strategię, przy której można turlać się ze śmiechu? Poznaj Wiggles - najśmieszniejszą grę strategiczną na świecie! Odwiedź stronę <http://wiggles.cdprojekt.com>, by przekonać się, że słowo "strategia" nie musi oznaczać zabawy dla sztyniaków!

SPÓŁKA WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.virtualny.com

Wersja polska
i wyłącznie dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

© 2001 Innonics GmbH, Hanover, Germany. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Gra, screeny, artworki i tekst są chronione prawami autorskimi. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano przez Spieletwicklungskombinat SEK-est, Berlin.

24 CD-ACTION grudzień 2001

poinformował, że ten monumentalny, przypominający betheśdową serię Elder Scrolls roleplay wydany zostanie nie - jak zapowiadano wcześniej - pod koniec roku 2001, lecz dopiero wiosną, ścisłej - w maju 2002. Na otarciu leż - screenshot, tak w AF rzuca się czarny.



• Cossacks: The Art of War
Ukrainijskie GSC Gameworld w porozumieniu z ich podstawowym wydawcą - CDV Software - poinformowało, że ciepło przyjęty przez faniów historyczny RTS - Kozacy: Europejskie boje, już wkrótce wzbogaci się o dodatek zatytułowany Sztuka Wojny. Dodatek ten kontynuuje wątek fabularny European Wars, zawiera też edytor map i tryb multiplayer. Premiera Sztuki Wojny tuż po świętach, w styczniu 2002.



• Nowe tytuły w Extra Klasycy
I ponownie od-dajemy głos CD Projektowi: "Dla wszystkich faniów dobrej i taniej serii Extra Klasycy mamy wspaniałą wiadomość! Już 17 października zostaną wydane trzy nowe tytuły... Extra Klasycy liczy sobie już 29 tytułów, a zostanie wzbogacona o grę akcji Hellboy, która po raz pierwszy będzie wydana na polskim rynku, grę Invictus - doskonałą strategię na dwóch płytach CD, oraz znany wszystkim miłośnikom RPG Might & Magic 7. Natomiast 14 listopada pojawią się kolejne nowe tytuły: TOCA - znane na całym świecie wyścigi torowe, Screamer 2 - druga część rajdów samochodowych, i Kingdom Under Fire - strategia czasu rzeczywistego. Wszystkie trzy gry zostaną wydane w polskiej wersji językowej w cenie 19,90 zł". Z naszej strony możemy zaprosić jedynie na stronę 97, gdzie z nowego kąpią światów M&M dowiecie się, czemu warto zagrać w Might & Magic VII - teraz już za niecałe dwie dyczy...

Zorro

■ Qn'ik

Bohatera w śmiesznym kapeluszu i w opasce na oczach ala Żółw Ninja, który wypisuje, gdzie się da, jedną z prostszych liter alfabetu, znają chyba wszyscy.

Jeśli nie znacie go zbyt dobrze, to teraz będzie można go spotkać również w nowej grze, która jest w trakcie tworzenia przez francuską firmę Cryo Interactive. Co więcej, na spotkaniu z bohaterem się nie kończy, gdyż gracz będzie mógł się wcielić w postać tego romantycznego herosa. Gra jest trójwymiarową action/adventure, w której elementów pierwszego na pewno czonu nie zabraknie, a drugi będzie ograni-

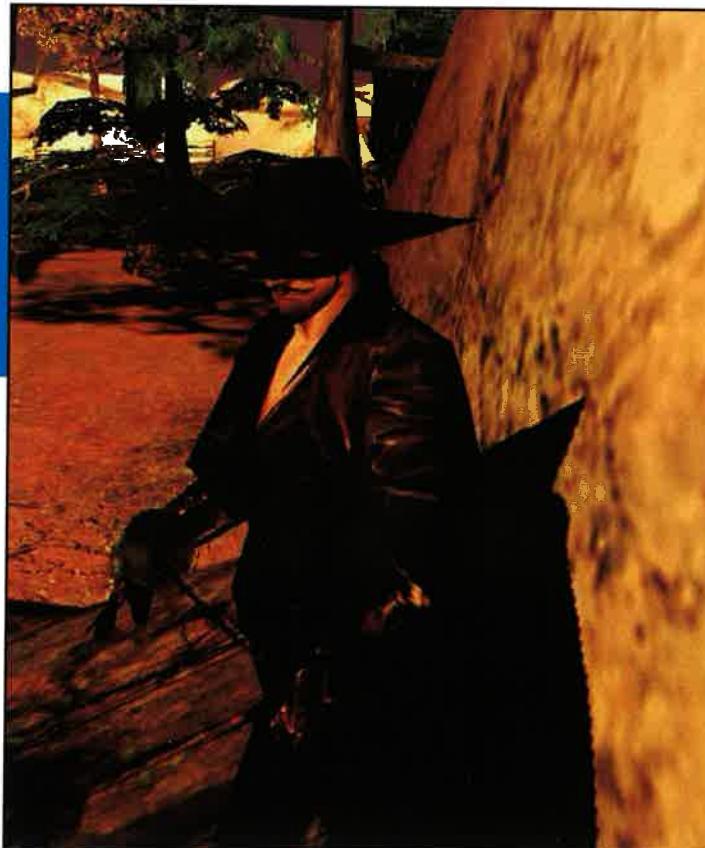
czony raczej tylko do wątku miłośnego. Akcja gry będzie się rozgrywała w dzień i w nocy. W dzień Zorro będzie swoim alter ego, czyli Don Diego, w nocy zaś tylko pod maską. Warto zaznaczyć, że to noc ma właśnie stanowić znakomitą część gry. Moja uwagę przykuły szczególnie modele postaci wraz z artworkami. Graficy tworzący postaci w Zorro mają niezwykłe specyficzną manierę, która nie każe-

mu, a

mnie na przykład w ogóle, się podoba. Zorro w typie cwaniczka z lat 20 ubiegłego stulecia to nie to, co lubię... [Bo nie wycho-wał się na kultowym filmie "Zorro" z lat 50-tych - Mac Abra.] Na pierwszy rzut oka, poza nietypowym tematem, gra niewiele różni się od dziesiątek innych jej podobnych. Jak będzie po drugim, zobaczymy. Według zapowiedzi ma to być już wkrótce.

© Zorro

■ Producent: Cryo



Wkrótce w to zagamy.

CZY WIESZ, ŻE SĄ GRY, KTÓRE
MOŻESZ KUPIĆ ZA POŁOWĘ CENY?

FAJNA CENA!
TERAZ WIELKIE HITY ZA 49.90!

Po takiej naklejce poznasz naszą serię.



EKSKLUZYWNE WYDANIE - PRZYSTĘPNA CENA



W serii "Fajna cena" kupisz także:

FAJNA CENA TO NOWA SERIA GIER. W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49,90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKA Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ!
(0-22) 519 69 69
www.wirtusbox.com.pl

Wersja polska i
wyłącza dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Wszystkie nazwy własne, logo i charakterystyczne elementy graficzne są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie inne znaki towarowe i handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Coś Nowego

• Blitzkrieg

Niemieckie CDV Software przygotowuje premierę kolejnej historycznej strategii czasu rzeczywistego - Blitzkrieg. W zasadzie tytuł



Master of Orion 3

■ Sir FiDu

Pamiętacie Master of Orion? Jakże by nie? Seria ta jest (moim zdaniem) przecież najlepszą kosmiczną strategią, która ujrzała światło dzienne (kto wie, jak to jest w innych systemach gwiazdowych?). Trzy lata po MoO2 przyjdzie nam zagrać w kolejną część hitu.

Trzecia część wita nas 8 rasami. Każda z nich będzie miała od jednego do trzech gatunków, co da nam w sumie 24 różnorakie nacje. Przy czym różnice między rasami będą drastyczne - jedne będą uzależnione od środowiska gazowego, inne będą wymagały do życia skał lub dżungli.

Oczywiście nie jest to jedyna zmiana - obecnie, w dobie wszechobecnego 3D, nawet tak klasyczna strategia jak MoO nie opiera się przeniesieniu w trzeci wymiar. Znacznie powiększono galaktykę.

256 dostępnych gwiazd, poszczególne mają do 8 planet posiadających po 3-4 księżyce. Można się pogubić w rachunkach. Niestety nie każda z nich będzie mogła skolonizować wszystkie planety, ale to chyba logiczne. Mimo że wydaje się, iż zarządzanie tym wszystkim będzie koszarem, to dzięki ludziom z QuickSilver tak naprawdę okaże się banalnie proste. Naszymi podwładnymi będą gubernatorzy czy może raczej pomocnicy. Jak zwał, tak zwał - w każdym razie ich zadanie będzie polegało na ułatwianiu rozgrywki poprzez zajmowanie się wybranymi przez nas czynnościami. Lepiej będzie to zrozumiałe, jeśli powiem, że z takimi komputerowymi doradcami spotkaliśmy się już chociażby w Sid Meier's Alpha Centauri.

Jednak gubernatorzy nie zawsze będą słuchali twoich decyzji. Jeżeli dasz im wolną rękę, mogą spiskować, namawiać do buntu czy nawet wszczęć wojnę domową! Ponadto są bardzo przekupni i nie należy tym liderom kolonii bezgranicznie ufać. Zatem, czy zmniejszyło to operatywność

GATUNEK: STRATEGIA

gracza? Niekoniecznie. Rozsądnie ujęli to programiści, mówiąc: "Gubernatorzy mogą pomóc ci prowadzić rozgrywkę, ale nie wygrają jej".

Duży nacisk położono na dyplomację. Ambasador obcej rasy będzie miał do dyspozycji własny arsenał gestów i taktów. Podczas negocjacji usłyszysz oryginalny głos przedstawiciela danej rasy, któremu będzie towarzyszył elektroniczny tłumacz. Na przykład Silicoidzi - kiedy będą zdenerwowani, zaczyną wydawać odgłosy przypominające tłuczone szkło, zaś gdy smutni... hm... z ich oczu popłyną małutkie kryształki.

Oczywiście jedną z ważniejszych funkcji w galaktyce odgrywa senat (podobny do tego w "Gwiezdnych Wojnach"). Tam podejmuje się wszystkie ważne decyzje, któ-



re wpływią na losy galaktyki (oj, będą takie, będą). Możemy także liczyć na wsparcie senatu, a co za tym idzie - innych ras, jeśli zostaniemy zniemacka zaatakowani przez wroga.

Pora już kończyć, choć wiele zostało jeszcze do napisania. Jednak producenci (QuickSilver), jak i wydawcy (Infogrames) Master of Orion 3 podpatrzyli pewien rodzaj zachowania u SLD i nie wykładają wszystkich kart na stół. Ciekawe tylko, czy nawet wszczęć wojnę domową! Ponadto są bardzo przekupni i nie należy tym liderom kolonii bezgranicznie ufać. Zatem, czy zmniejszyło to operatywność

Master of Orion 3

Producent: Infogrames

Najnowsza jakaś gwarancja CD Projekt - wiodący wydawca gier komputerowych. Sprzedawany w sklepach wirtualnych. Wszystkie informacje: www.wirtualny.com. Wyszukiwarka: Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Wyszukiwarka: Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com.

Kolejne przeboje tylko 19,90 !!!



Extra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

Już w sprzedaży!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wpli.com.pl/new/extra/extra.html>

W serii "Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe.
Szukaj w dobrych sklepach z gromi i hipermarketach.



• World War II - Panzer Claws
Bliski nam, niemiecko-polski Zuxxx Entertainment poinformował, że już wkrótce, wiosną 2002, w sklepach pojawi się kolejny wojskowy tytuł tej grupy - Panzer Claws. Tym razem, jak sugeruje sam tytuł,



Coś Nowego

października do serii dojdą trzy nowe tytuły. Pierwszy z nich to Earthworm Jim 3D z biełociskiem, przeżabawna gra akcji, następnie jedna z najlepszych strategii ostatnich lat Battle Isle 4 wraz z grą Incubation i Odyseja - gra przygodowa, której akcja rozgrywa się w antycznej Grecji. Wszystkie pozyję się w polskiej wersji językowej i w cenie 49,90 zł.

• Disciples II - w 2002



Fanów Apostołów Świętych Ziemi znakomitej turkusowej strategii wydanej u nas przez Lemon Interactive w cenie 80 zł zmarni zapewne fakt, że Strategy First postanowiło sprezentować sobie jeszcze troszkę czasu na prace wykończeniowe i testy (i odpowiednie nagłośnienie tytułu) w związku z czym premiera DII: Dark Prophet z na dniach zmienia się na 01 of 2002.

• D.R.B - takież

Cóż Strategy First poinformowało, że z podobnych jw. przyczyn premiera gry obejdzie się najprawdopodobniej dopiero wiosną 2002. /



• World of Warcraft

I kolejne screeny z tytułu, którego oficjalna zapowiedź okazała się bezsprzecznie największym wydarzeniem tegorocznych londyńskich ECTS, bliższego. Massive multi-player only Role Playing Game w świecie Warcrafta - World of Warcraft (Obszerną zapowiedź opublikowaliśmy w numerze 11/01)



Star Trek: Armada II
Producent: Activision

GATUNEK: 3D+KOSMOS/SIM+STRATEGIA

STAR TREK ARMADA

■ Sir Fidu

W nowej części ujrzymy bardzo rozbudowany scenariusz dla single playera. Dowodzić będziemy mogli trzema najpopularniejszymi stronami konfliktu w ST: Klingonami, Federacją oraz Borgiem. Dzięki swojej zaawansowanej technologii Borg stworzył nowy statek zdolny asymilować w kilka minut całą planetę. Oczywiście Federacja natychmiast wysłała część swojej floty celem zniszczenia potencjalnego zagrożenia. Wykorzystując zaangażowanie swojego wroga w konflikt z Borgiem, Kardasjanie oraz Romulanie atakują Federację, lecz nadziewają się na kontrę ze strony Klingonów. Jakby tego było mało, do akcji wkrańca gatunek 8472, znany z serialu 'Voyager', z jednym celem - zniszczenia życia w kwardrantach alpha i delta.

Bardzo nowatorsko zapowiada się sposób przedstawienia bitwy. Mamy bowiem do dyspozycji dwa widoki: strategiczny oraz taktyczny. Na każdy statek składać się będzie 600-700 poligonów, co olbrzymią liczbą nie jest, ale, wzięwszy pod uwagę, że nieraz przyjdzie nam dowodzić kilku (dziesięcioma) jednostkami, wydaje się liczba odpowiednią. Ponadto znacznie powiększono liczbę



statków. Teraz będziemy dowodzić ponad setką (w ST:A tylko 35). Na każdą z trzech (jakie skomplikowanych) kampanii złoży się 10 misji. W przerywaniach filmowych usłyszmy wielu znanych aktorów w roliach Picarda, Martina i Królowej Borg.

Nie trzeba chyba wspominać, że ulepszono (w porównaniu z poprzednikiem) AI, dźwignię i inne tego typu czynniki. Umożliwione nam zostanie oddanie okrętu pod władzę jego kapitana (który będzie miał swoje, możliwe do skonfigurowania, rozkazy). Warto też dodać, że dwukrotnie powiększono mapę i, aby usprawnić transport, pozwolono na wejście w nadświetlną (czyli warp) w trakcie bitwy.

Nie chcę wymieniać wielu małutkich szczegółów i smaczków, gdyż przyjdzie na to pora w recenzji, ale dla wszystkich Trekkies zapowiada się prawdziwa uczta. Dla innych... Cóż, na zagranicznych serwisach (Vault, GameZone, GameSpot) spotkałem się z opiniami o wtórnosci tego produktu, o jego licznych podobieństwach do Homeworlda itd. Ale jeśli Armada II będzie miała grywalność Homeworlda, świat Star Treka i niezłą fabułę, to ja będę grał do upadłego. Czego i wam życzę.

Już wkrótce

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Szukasz

haka



nd

MONOPOLY TYCOON

www.monopolitycoon.com



konkurencję?

Twoi konkurenci to zwykłe półki. Znajdź na nich haka, a staniesz się nieprzynościcie bogaty! Monopoly Tycoon to naprawdę wyjątkowa strategia ekonomiczna. Wcielasz się w niej w rolę biznesmena, którego zadaniem jest zarobienie pierwszego miliona dolarów. Cel możesz osiągnąć na wiele sposobów: spekulując ziemią, otwierając restaurację fast food lub nawet dyskotekę! Jeśli sądzisz, że to proste, zagraj w Monopoly Tycoon i stan się rekinem światowego biznesu! Rozwij swoje firmy będziesz mógł obserwować w ogromnym, tężniącym życiem, wirtualnym mieście. Zadanie umili Ci niesamowicie dopracowaną grafiką 3D, wysoki poziom sztucznej inteligencji oraz niezwykle intuicyjna obsługa. Jeszcze nigdy gra strategiczna nie była tak zabawna!

WERSJA ANGIELSKA
Dobra cena - Dobra cena - Dobra cena
99 90

ZŁOTYCH

WERSJA ANGIELSKA

JAGGED ALLIANCE® 2

CD-ACTION
TopiLine INTERACTIVE
SIRTECH

SIRTECH

JAGGED ALLIANCE 2

CD-ACTION
TopiLine INTERACTIVE
SIRTECH

SIRTECH

Kawaii
www.kawaii.pl

KOMPENDIUM KAWAII 3

WSPANIAŁY PREZENT DLA KAŻDEGO FANA!

W SPRZEDAŻY JUŻ NA MIKOŁAJA 2001!

Na 300 stronach między innymi ujrzymy:

PIERWSZY POLSKI ANIME GUIDE
(alfabetyczny, szczegółowy spis WSZYSTKICH anime wydanych i pokazanych w Polsce przez ostatnie 30 lat!)

ALFABETYczny SPIS ARTYKUŁÓW Z KAWAII (od pierwszego numeru!)

HAYAO MIYAZAKI I JEGO FILMY
(żywa legenda japońskiej animacji!)

SPIS ATAKÓW "SAILOR MOON"
(jedyny kompletny!)

...i wiele innych niespodzianek - sprawdź sam!

Ubranko na miarę

OKŁADKI NA CD

COMPACT DISC

Kawaii
www.kawaii.pl

KOMPENDIUM KAWAII NR 3

POKEMON • DRAGON BALL • SAILOR MOON • FUSHIGI YUAGI

KOMPENDIUM KAWAII

PIERWSZE W POLSCE KOMPENDIUM MANGI I ANIME

159 zł DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK

1 rok gwarancji

WSPANIAŁY PREZENT DLA KAŻDEGO FANA!

KOMPENDIUM KAWAII 3

W SPRZEDAŻY JUŻ NA MIKOŁAJA 2001!

Na 300 stronach między innymi ujrzymy:

PIERWSZY POLSKI ANIME GUIDE
(alfabetyczny, szczegółowy spis WSZYSTKICH anime wydanych i pokazanych w Polsce przez ostatnie 30 lat!)

ALFABETYczny SPIS ARTYKUŁÓW Z KAWAII (od pierwszego numeru!)

HAYAO MIYAZAKI I JEGO FILMY
(żywa legenda japońskiej animacji!)

SPIS ATAKÓW "SAILOR MOON"
(jedyny kompletny!)

...i wiele innych niespodzianek - sprawdź sam!

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ

Stale koszty wysyłki: 8 zł
• Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
• Programy wysyłamy w solidnym opakowaniu
• Do każdej przesyłki dodajemy aktualny katalog

TYLKO U NAS:

Zamawiając programy za minimum: 69 zł - dostajesz firmowy długopis
99 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK
119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTE Z GRA NIESPODZIAŃKĄ (PEŁNA WERSJA)
159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK

UWAGA: Nowy adres i numery telefonów, klientów z Warszawy i okolic zapraszamy do odwiedzenia naszego biura:
ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa, tel. (22) 636 90 24,
(601) 282 363, fax: (22) 831 84 10, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złoż zamówienie przez internet a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

SKLEP WYSŁEKOWY
TOMSOFT
ROK ZRIĘDZENIA: 1991

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 10 do 18

POLECAMY

PC CD-ROM **121 zł**
FIFA 2002 POLSKIE DRUŻYNY
FIFA 2002 Gra niespodzianka i portfelek gratis

PC CD-ROM **121 zł**
HARRY POTTER
HARRY POTTER Gra niespodzianka i portfelek gratis

PC CD-ROM **121 zł**
CHAMP. MAN. 01/02
CHAMP. MAN. 01/02 Gra niespodzianka i portfelek gratis

DUAL SPEED DRIVE
Technologia Force Feedback PC/PSX
279 zł

1 rok gwarancji

Współpracuje z komputerami PC oraz konsolemi PS1/PS2
wykorzystujesz protokół Force Feedback
15 programowalnych przycisków
pełnowymiarowa педаль gazu i hamulca oraz manetka zmiany biegów i hamulca ręcznego
regulacja nachylenia oraz długości kolumny kierownicy

AKCESORIA LOGITECH

Logitech

WingMan® Force 3D
339 zł

WingMan® Attack 2
109 zł

WingMan® Extreme™ Digital 3D
189 zł

WingMan® RumblePad™
179 zł

AKCESORIA MEDIATECH

Pc Smart Pad
39 zł

Pc Smart Pad USB
59 zł

Super Racer
79 zł

Pc Smart Shock
99 zł

Wszystkie produkty posiadają 12 MIESIĘCZNA GWARANCJĘ

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

ZA PIĘĆ DWUNASTĄ

ZAX THE ALIEN HUNTER

GATUNEK: HACK&SLASH

Kampania reklamowa Zaxa osadziła go wśród typowych "siekanic" - zero myślenia, dużo strzelania do wrogów i ścisłe określony cel. Tymczasem rzeczywistość okazała się nieco inna - bliższą rodząco dla Zaxa grą jest nie *Expendable*, ale raczej *Diablo*.

■ Qn'ik

Dzienny wojownik Zax lciał sobie właśnie statkiem kosmicznym, gdy tymczasem... jak coś nie brzdknie, pęknie i gruchnie! Ojojoj, ktoś zaatakował statek z planety, nad którą akurat nasz bohater przelatywał... No nic, mówi się trudno - czas się przygotować do awaryjnego lądowania. Całe szczęście, że Zax nie stracił kontaktu z Zelon - niezwykle ponętną osobką stującą mu za mózg, którego Zax nie za wiele dostał w ekwipunku. No cóż, pozwómy naszemu bohaterowi rozejrzeć się po nowym miejscu, a my tymczasem chodźmy do nieco innego, a przecież identycznego otoczenia... widzianego innymi oczami.

Stary Mindaza zasępił się - jego naród cierpi, a on nie wie, co począć. Jego potęgi i zły przeciwnicy - biomechaniczne stwory - niszczą wszystko, co napotkają na drodze, zabijają, gwałcą - nie znają litości, znikają zaś nie nadchodzi ratunek! Chyba już nadszedł czas... Tak, już pora na ostateczne rozwiązania - zwrócić się do wszystkich bogów o pomoc z niebos. Pozostało tylko użycie owego mistrynnego narzędzia, które od lat zdobi główny ołtarz świątyni - a przecież przepowiednie głoszą, że to ono sprowadzi pokój... Wystarczy tylko nacisnąć ów przycisk, którego całe pokolenia dowódców nie ważyły się tknąć... I zdziwił się stary Mindaza - gdyż efekt użycia mocy owego ołtarza przerwał jego oczekiwania - do niebos polecią plomień, a zaraz potem jak grom z jasnego nieba nadleciał Wybawca, Nareszcie.

Jak wam się podoba ta fabuła - widziana z dwóch stron? Niewątpliwie robi większe wrażenie niż: "Statek wojownika Zaxa został stracony nad jakąś prymitywną planetką. Wkurzony bohater musi teraz wyrzucić 50% populacji owej planety, aby móc naprawić pojazd i wydostać się z niej - przy okazji wyzwalając spod jarzma niewoli jakichś tam rdzennych mieszkańców". Obie wersje są poprawne - która lepsza, zdecyduje sami. Ja mogę jedynie powiedzieć, że bardziej adekwatna względem dalszego rozwoju akcji gry jest... ta druga.

Zax: The Alien Hunter to prosta strzelanka, troszkę wzorowana na wielkiej produkcji Blizzarda - Diablo. Mamy więc bohatera i tłum obcych (bohaterów - gdyż ten również do rodzaju ludzkiego nie należy. Powiedziałbym, że już nieraz zabijałem jemu podobnych w innych grach, ale to już taka osobista refleksja) do eksterminacji - i zamiast na początku dać setkę rodzajów broni i bossa pod koniec



Diablo w kosmosie

JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

99
zł
przypięta cena

Tom Clancy's RAINBOW SIX COVERT OPS ESSENTIALS

ŻOŁNIERZEM SIĘ ZOSTAJE,
NIE RODZI...

Kup poprzednie
części serii

69 zł



49 zł



MediaMarkt

W PUDEŁKU ZNAJDZIESZ 2 CD ORAZ CZAPKĘ BASEBOLLOWĄ

współwydane przez:
PLAY IT!
Ubi Soft
www.play-it.pl

opracowane przez:
Red Storm
Entertainment

Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops Essentials is Copyright 2000,
Red Storm Entertainment, Inc. All Rights Reserved

sprzedaż
wysyłkowa:
MIG
www.mig.pl
(022) 811 07 29

patronat:
TENBIT.PL
www.tenbit.pl
GRUPA TIT

każdej misji, panowie z JoWooD zadecydowali, że trochę graczom rozgrywkę utrudnią - dodając jakieś proste, diablopodobne podmiesię, które polegają głównie na wyrżnięciu wszystkiego, co się rusza, bądź przeniesieniu jednego przedmiotu w inne miejsce. Nie brzmi skomplikowanie? To dobrze - tak właśnie powinno być.

Podobieństwa Zaxa z Diablo kończą się jednak na wyżej wymienionych czynnikach i sposobie obrazowania - cała reszta jest już inna. Gra z Blizzarda prezentowała poważne podejście do fabuły - bohater miał na celu ochronę świata i pomoczenie najbliższych; walczył z samym Panem Podziemi - w tej grze nie było miejsca na ironię. Zaś Zax to zabawna sieczka, w której fabuła jest myłym dodatkiem. Bohater cały czas powtarza, że znalazł się na planecie przez przypadek i jego powołaniem nie było ratowanie istnień - chciał jedynie uciec z dzury, na jaką przyszło mu trafić. Motyw "przypadkowego bohatera"niczym nowym nie jest, ale wciąż może spowodować uśmiech. Zax często rzuca w trakcie gry zabawnymi komentarzami, które może nie prezentują poziomu z Duke Nukema rodem, ale już dla Serious Samu byłyby w sam raz. Zax, w przeciwieństwie do bohatera Diablo, nie jest samotny w boju o przetrwanie. W każdej chwili może liczyć na wsparcie wspomnianej wyżej Zelon, która służy radą i nakierowuje Zaxa na właściwe ścieżki. W praniu wygląda to tak, że pokazuje niemal palcem, gdzie Zax ma pójść, co zabić, co wziąć etc. Nie muszę tłumaczyć, jak to wpływa na poziom trudności rozgrywki. Pamiętać należy jednak, że to nie o myślenie tu chodzi.

Jedną z większych wad wersji beta Zaxa było jej intro. Pod tym względem wszelkie porównania do cudownych filmów z Diablo 2 (zastanawiające dla mnie jest to, dlaczego nie dostały nominacji do Oscara za krótkometrażowy film animowany) były by profanacją. W Z:TAH filmy ograniczają się do przesuwania się stacjonarnych plansz (na których gdzieniegdzie tylko coś mruga) z dźwiękiem w tle.

Zax: The Alien Hunter (a przynajmniej jego beta - wszak tylko w nią grałem) oferuje raptrem dwa tryby graficzne - 640 x 480 i 800 x 600. Z góry uprzedzam, że zupełnie nie warto uruchamiać wyższego trybu, a już szczególnie, gdy nie możecie się pochwalić procesorem taktywnym jakimś pół gigaherz. Jednak to nie "żabkowanie"

(zresztą niewielkie i nie przeszkadzało w grze) spowodowało, że grałem z mniejszą rozdzielczością - to po prostu nie jest strategia i lepiej jest, gdy widzi się dobrze bohatera, który zresztą w wersji beta nie był najlepiej animowany (wygląda, jakby zrobiono go na sprite'ach, nie zaś w pełni trójwymiarowo wymodelowanego). Nie ma się jednak co czepiać, gdyż graficznie Zax:

rozdaje są dwa: dżungla i jaskinia. Podczas pierwszej misji w ogóle nie mamy broni. Zax dowiaduje się od lubej, że odkryła na planecie bardzo pożyteczne minerały - ore i kryształy. Są one niezwykle ważne, ponieważ bez nich nie da się naprawić statku, ale - zanim się tego dokona - nie można również wykonać żadnej broni. A skoro o tym mowa: jej rodzajów będzie kilkanaście, jednak żadnej nie znajdziecie leżącej na ziemi jak w jakimś FPP - tu trzeba będzie sobie ją zrobić samemu. Każda broń, jak i osłona czy apteczka kosztują. Walczą, są minerały - niestety w wersji beta natknąłem się na poważny błąd (jestem niemal pewien, że zostanie zlikwidowany w pełnej wersji) - zamiast oszczędzać minerały na broń, kupiłem apteczkę, po czym nie mogłem kontynuować gry, gdyż posiadanie nowej broni było warunkiem rozpoczęcia kolejnej misji. Możliwe jednak, że na planszy było na tyle minerałów, że można było te brakujące znaleźć, ale mnie się to nie udało.

Ciekawie rozwiązało w Zaxie kwestię sterowania postacią. Muszę przyznać, że pomimo początkowych problemów wynikających z przyzwycięzienia do Diablo dochodzę do wniosku, że jest to bardzo dobrze przemyślany element gry. Postacią kierujemy, używając kurSORA, nie ma natomiast żadnego wykorzystywania przedmiotów (Zax do nich podchodzi i... już). Z kolei strzelamy, używając cewiownika, którym poruszamy za pomocą myszki. Na początku jest to trochę niewygodne, ale po jakimś czasie okazuje się o wiele skuteczniejsze niż w Diablo (w którym to myszką robiliśmy praktycznie wszystko). W grze istnieje też sporo skrótów klawiaturowych - klasyczne: typu inwentarza, mapy, celów misji, i powtórzenia wszystkich usłyszanych kwestii mówionych w grze - gdyby gracz zapomniał, co powinien zrobić.

Nie jest to czas na ocenę gry, ale zaanonsowanie jej - szczerze mówiąc, wciąż muszę sobie to przypominać, bo jak na betę gra była już bardzo rozwinięta. Kilka kosmetycznych poprawek i pewnie wyjdzie na rynek. Nie widzę innej możliwości, ponieważ wiele do poprawienia nie pozostało. (Jedynie, czego bym sobie życzył, to całkowita zmiana filmów - i najlepiej dodanie ich w większej liczbie.) Bardzo dobrze świadczy to o producencie - widziałem już wiele pełnych wersji, które

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

PL
PROFESSIONALNA
POLSKA WERSJA



EMPIRE EARTH™

EPICKA OPowieść o podboju świata

OBEJMUJĄCA 500 000 LAT LUDZKIEJ CYWILIZACJI



"EPOPEJA" TO ZBYT SKROMNE SŁOWO...

EMPIRE EARTH TO HISTORYCZNA GRA STRATEGICZNA W ŚRODOWISKU 3D. DZIĘKI NIEJ BĘDZIESZ MÓGŁ STWORZYĆ, ROZWIJAĆ I PROWADZIĆ SWĄ CYWILIZACJĘ PRZEZ 500 000 LAT MEANDRÓW HISTORII RO- DZAJU LUDZKIEGO. WYBIERZ DOWOLNY MOMENT W CZASIE, OD CHWILI ODKRYCIA OGNIĘ, AŻ PO LASE- ROWE BITWY PRZYSZŁOŚCI I POWIEDZ SWĄ CYWILIZACJĘ DO OSTATECZNEGO ZWYCIESTWA.

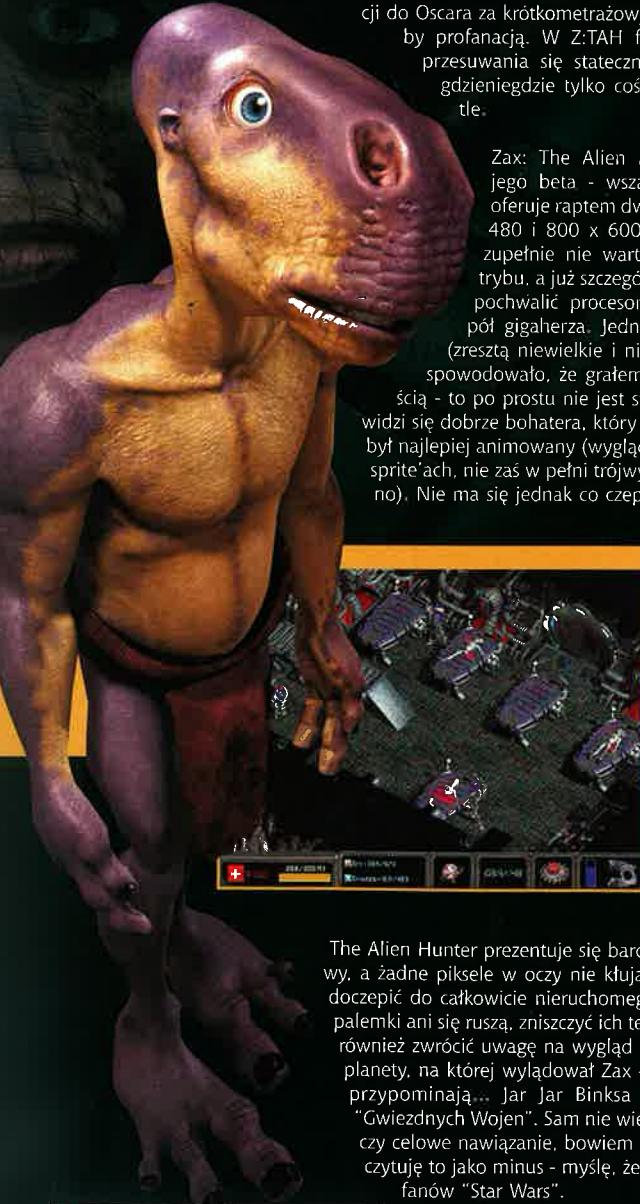
NIECH ZIEMIA STANIE SIE TWOIM IMPERIUM.

współwydane przez:
SIERRA
www.play-it.pl

opracowane przez:
STAINLESS STEEL STUDIOS
www.gry-online.pl

strona rekomendowana:
<http://empireearth.gry-online.com.pl>
GRY OnLine
www.gry-online.pl

sprzedaż wysyłkowa:
MIG
www.mig.pl
(033) 811 87 29
patronat:
TENBIT.PL
www.tenbit.pl



The Alien Hunter prezentuje się bardzo dobrze - jest kolorowy, a żadne piksele w oczy nie kłują. Można by się jedynie doczepić do całkowicie nieruchomego otoczenia - te śliczne palemki ani się ruszą, zniszczyć ich też nie sposób. Proponuję również zwrócić uwagę na wygląd rdzennych mieszkańców planety, na której wylądował Zax - mnie oni do złudzenia przypominają... Jar Jar Binks z pierwszego epizodu "Gwiezdnych Wioł". Sam nie wiem, czy to brak inwencji, czy celowe nawiązanie, bowiem w obu przypadkach poczytuje to jako minus - myśl, że podobnie jak większość fanych "Star Wars".

Grę podzielono na 25 misji, z których większość odbywa się na różnych terenach - choć głównie

miały dużo więcej "bugów". Pokuszę się zatem o pewne podsumowanie. Zax: TAH na pewno nie okaza się wielkim hitem. Do osiągnięcia takiego tytułu brak mu pewnego zadeklarowania - nie jest ani rzecznoscikówka, ani niczym ambitnym. Przypomina nieco - złożonością zagadek i klimatem - Star Wars: Phantom Menace (grę naturalnie - która notabene, wg mnie, prezentowała o wiele wyższy poziom niż film, na którego pomysł była osadzona - co wielką sztuką niestety nie było). Brak mu jednak tych dwóch magicznych wyrazów w nazwie. Niech mnie jednak nikt złe nie zrozumie - produkcja z JoWooD nie jest pod żadnym względem złą, wręcz przeciwnie! To kawał solidnej roboty, na który warto czekać - choćby po to, żeby odprężyć się po długiej pracy w jakimś arkuszu kalkulacyjnym. Choć, naturalnie, przypominam, że miałem do czynienia tylko z wersją zaawansowanej bety, a od brzegu pucharu do ust długa droga.

Zax: The Alien Hunter
Producent: JoWood

Monopoly Tycoon

Matt Riks

Szczerze mówiąc, do komputerowych wersji planszówek mam stosunek ambiwalentny. Z jednej strony, fajnie, że nie trzeba rzucać kostką, przesuwać pionków i zerkać do regulaminu gry, by rozstrzygnąć sporne kwestie. Z drugiej strony - toż to właśnie urok planszówek! Szczególnie zaś takich jak Monopoly, gdzie szybki refleks gracza "o, stoisz na mojej ulicy, płać!", stanowi o jej uroku...

Itań do MT podszedłem z lekką obawą. Wszelako okazało się, że twórcy potraktowali pracę w sposób odpowiedzialny. Tzn. nie ograniczyli się do prostego przeniesienia planszy z podłogi czy stołu na ekran monitora. Nie - oni wzięli planszowe Monopoly jako punkt wyjścia do gry, która jest raczej wariacją na motywach Monopoly niż jej klonem. I to udaną wariacją.

Przede wszystkim trudno nazwać MT planszówką - tu nie ma planszy, a jest miasto - tężiące życiem w nieustającym 24-godzinnym cyklu, i to w grafice 3D. W pierwszej chwili miałem nawet wrażenie, że to raczej odmiana SimCity niż gry planszowej. Wprawdzie pokolorowane kwartały i dzielnice (tzn. ich obrys) z nazwami ulic na tych obrysach nieco psują to wrażenie - ale, u licha, kto powiedział, że w tej grze chodzi o realizm!

A o co chodzi? Ano o to, o co w normalnym życiu - o zarabianie kas. A ściślej - o kupowanie gruntów, budowanie na nich różnych struktur i czerpanie z tego zysku. To oczywiście w dużym uproszczeniu, bo najpierw należy wykupić teren od miasta (chyba że wolisz płacić mu czynsz). Jest to o tyle korzystne, że będąc właścicielami gruntu możemy pobierać kasę od konkurencji za sam fakt, że ktoś postawił stopę na naszej Świętej Ziemi. (A to jest dobry dowód tezy, że "grunt to forsa" - faktycznie, jak masz grunt, to forsa zaczyna sphywać.) Przy czym należy liczyć się z tym, że konkurencja nie pozwoli nam tak po prostu kupować kolejnych części terenów. Czasem dochodzi do naprawdę zażartych licytacji o jeden kawałek obszaru miasta. No ale to na pewno znacie z wersji planszowej. Mając już odpowiednią wielkość terenu (kwartał ulic), budujemy infrastrukturę: sklepy, hotele, restauracje. W podobny sposób w Monopoly Tycoon można wykupywać pola specjalne - tzn. stacje kolejowe, elektrownie, gazociągi, sieci telefonów. Te inwestycje przynoszą zysk w zależności od liczby mieszkańców i budynków w mieście.

Naturalnie wszystko w celu drenażu pieniędzy z kieszeni klientów, zrównywania konkurencji i podniesienia wartości własnego terenu. Nie braknie też sytuacji losowych symbolizowanych przez specjalne karty.



Monopoly Tycoon
Producent: Hasbro

GATUNEK: EKONOMICZNA

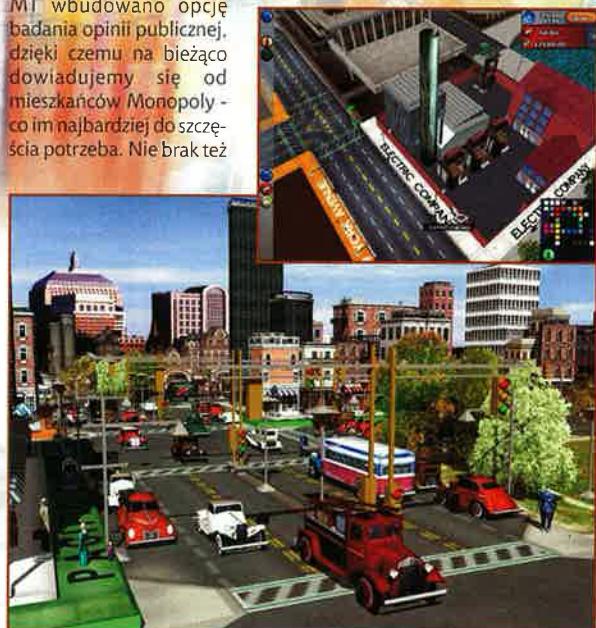
Zapominałem dodać coś o ważnej sprawie - w grze nie ma tur. Tu wszystko dzieje się tak jak w życiu - w czasie rzeczywistym. Tylko od nas zależy, co w danej chwili robimy, choć, naturalnie, sugeruję pilną obserwację działań konkurencji, gdyż nie funkcjonujemy w próżni! Dość często analiza działań naszych przeciwników pozwala zrobić naprawdę dobry interes - mamy wówczas tę przewagę, że myślimy - komputerowi gracze nie za bardzo, zatem możemy - o ile ruszymy głowę - zrobić naprawdę nieźle "przekrąty". Nie sugeruję tu, że komputerowi biznesmeni są głupi. Po prostu są... prostolinjni. Można ich podpisywać... powiem tyle tylko.

Resztę zostawiam waszej domyślności.

Swoją drogą, nie dziwmy się, gdy grając solo, na początku będziemy faktycznie grali... SOLO. Tzn. nie będzie, oprócz nas, żadnego oponenta, ale bez paniki. Gramy w rodzaj kampanii, w której pierwsze misje są rodzajem tutoriów uczącego nas obsługi gry. Gwarantuję, że w badającej trzecią misję przeciwnicy pojawią się na pewno; a mamy ich do przejęcia coś koło 20. Choć naturalnie nie ma to jak multiplayer. No ale to chyba oczywiste.

Ponieważ prowadzenie działalności w czasie rzeczywistym wymaga sporej koncentracji, a gra jest jednak dość złożona (bo i konkurencję trzeba obserwować i dbać o własne interesy itd.), autorzy zadbali o ułatwienie nam życia. W

MT wbudowano opcję badania opinii publicznej, dzięki czemu na bieżąco dowiadujemy się od mieszkańców Monopoly - co im najbardziej do szczęścia potrzeba. Nie brak też



masy wykresów, zestawień statystycznych itd., które w czytelny sposób pokazują naszą aktualną sytuację.

Natomiast zdziwił mnie z lekka brak banku - tzn. możliwości brania pożyczek pod zastaw hipoteczny.

Czyli po ludzku: dostawało się kredyt, a jako zabezpieczenie oddawaliśmy budynek czy teren. Dziwne, bo opcja jest przydatna i w realnym życiu nader popularna tudzież dostępna w planszowej wersji MT...

No nic, w końcu jest to wersja beta (i to, że się tak wyrażę, "bez instrukcji"), więc może nie potrafiłem się doń po prostu dokopąć? Zobaczymy...

Oprawa wizualna może nie zachwyca, ale i nie jest powodem do narzekania. Nic nadzwyczajnego - troszkę, jak dla mnie, za sterylną, ale swój urok ma. Gdybym miał oceniać 6, może +6. Dużo więcej należy się oprawie muzycznej (jazzowe klony pięknie nam z gry konwenują). Warto też dodać, że w miarę upływu lat miasto ewoluuje. Zaczynamy około roku 1930, by potem widzieć, jak budynki rosną w gory, samochody są nowocześniejsze, a kobiety noszą coraz mniej ubrań na sobie. Mała rzecz, a cieszy. Na niezbyt szybkim sprzedzie (C-366, 256 MB + TNT 2) gra nie robiła żadnych specjalnych problemów.

Konkretnej daty wydania MT nie znam. Ale z tego, co wiem, zobaczymy ją lada dzień. Wydaje mi się, że będzie to nieźły prezent dla fanów nieskomplikowanych, ale wciągających gier ekonomiczno-handlowych.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Zbudowanie Twierdzy to nie wszystko...
Musisz ją jeszcze obronić!

Polska wersja gry Firefly Studios **STRONGHOLD**
WIERDZA

PL

PROFESSIONALNA
POLSKA WERSJA

Rozegraj kampanię składającą się z 21 misji, w pełni wykorzystaj możliwości scenariusza: budując zamki, oblegając twierdze przeciwników. Broń swego zamku, wykorzystując średniowieczny arsenał: fosy, podkopy, wrzący olej, wilcze doty, katapulty, mosty zwodzone, pionace strzały, wieże, baszty, blanki i wiele więcej!

Zbuduj najpotężniejszą twierdzę, używając szczegółowego interfejsu konstruktora. Masz dość przejmowania się najeźdźcami? Zagraj w trybie swobodnej rozbudowy, gdzie do woli możesz rozbudowywać i upiększać swój zamek.

Masz ochotę na szybką walkę? Atakuj lub broń jednego z gotowych zamków historycznych.

Oblegaj zamek twojego sąsiada w trybie gry wieloosobowej w sieci lokalnej lub przez Internet.

Wykorzystaj w pełni zintegrowany edytor scenariuszy, aby stworzyć nowe misje.

Wybierz swoją wersję gry:

z 2 bonusowymi
pełnymi
wersjami gier
za

99
przepłata cena

lub

wersję DELUXE,
w której dodatkowo
znajdziesz
średniowieczny
kubek
za



129
przepłata cena

sprzedaż
wysyłkowa:



patronat:



Stronghold and the Stronghold logo are trademarks of Firefly Studios. The Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software. © 2001 All rights reserved.

współwydane przez:
PLAY IT COMPANY

opracowane przez:
FIREFLY

GRUMIUS

www.mig.pl
(032) 811 87 29

GRUMIUS

Empire Earth

■ ELD "RavenClaw"

W zasadzie nazwa Sierra mówi sama za siebie. Przez lata firmę doskonale znało grono wielbicieli strategii i dopiero w ostatnim czasie jej blask przyśmieli Microsoft. Stało się tak za sprawą serii Close Combat oraz przede wszystkim Age Of Empires. Widać jednak, że wyniki ze sprzedaży tego drugiego tytułu podziałyły na wyobraźnię włodarzy Sierry, bowiem z wielkim zapałem przystąpili do tworzenia Empire Earth.



Co ma wspólnego najnowsze dziecko Sierry z Age Of Empires? Pierwszym wspólnym elementem jest pan o imieniu Rick Goodman. Swego czasu był on współtwórcą i głównym programistą Ensemble Studio, które odpowiada za... no jasne: Age Of Empires! Wkrótce po premierze opuścił stajnię Ensemble i założył własne studio - Stainless Steel. Jego pierwszym dzieckiem, które wydano pod skrzydłami Stainless Steel, jest właśnie Empire Earth - gra, w której postanowił połączyć wszystkie najlepsze elementy Age Of Empires, Civilization i Seven Kingdoms. Co z tego wynikło?

Przede wszystkim pragnę wyjaśnić, że wersja, w jaką dane mi było grać przez kilka dni, zawierała jedynie tryb multiplayer, zatem nie miałem szans na ocenę pełnego obrazu Empire Earth. Mogę jedynie powiedzieć, że w trybie pojedynczym autorzy obiecują zamieścić trzy kampanie oraz ponad trzydzieści pojedynczych scenariuszy - ponoc (jeśli to możliwe) będą one bazowały na wydarzeniach historycznych. Czemu: "jeśli to możliwe"? O tym w swoim czasie, czyli już za chwilę.

Mimo że nie mogłem w pełni poznac Empire Earth, moje wrażenia są i tak jak najbardziej pozytywne -



GATUNEK: RTS

Czy masz ochotę na SEX ?!

PRZYGODY RYŚKA WYSPA MIŁOŚCI

Panie i panowie - oto Rysiek, czyli facet z prawdziwymi jajami! Larry Laffer niech się przy nim schowa... we własnym rozporku :)



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
tel. (0-22) 666 19 88

18+
GRA PRZEDNACZONA
DLA STARSZYCH GRACZY



PRZYGODY RYŚKA: WYSPA MIŁOŚCI to gra przygodowa, w której wcielasz się w postać Ryśka Bogackiego. Kiedy Twój helikopter rozbija się na plaży Wyspy Miłości, okazuje się, że nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło, bo żeby ją opuścić, musisz tylko zaliczyć... siedem najseksowniejszych lasek na wyspie! Jak się jednak wkrótce okaże, będziesz musiał przy tym ruszyć... hmm... także głowę.

Uwaga, grając należy zachować szczególną ostrożność ze względu na naturalistyczne renderowane „momenty” i elektryzujący polski dubbing z udziałem prawdziwych „Profesjonalistek”!

stek. Razem do dyspozycji jest dwadzieścia jeden cywilizacji, co - jak sami mówicie przyznać - jest liczbą wręcz majażającą. Nie jest jednak jednostek bojowych, doprawdy nie jestem w stanie powiedzieć z racji tego, że za krótko grąłem, by poznawać wszystkie cywilizacje - ale na pewno kilkaset, gdyż samolotów jest około trzydzięciu, a w tym Spitfire, F-15, B-2 czy Sopwith Camel.

Podobnie ma się sprawa z jednostkami pływającymi, których jest jeszcze więcej, bowiem około czterdziestu - począwszy od starożytnych galery poprzez U-Boaty, a skończywszy na supernowoczesnych lotniskowcach. Wyobraźcie sobie zatem, jak wiele musi tu występować jednostek lądowych!

Dobrze, ale ja tu rzucaム suchymi faktami, a do tej pory nic jeszcze nie napisałem o tym, jak wygląda rozgrywka w Empire Earth. Skłamałem, mówiąc, iż nie kojarzy mi się do złudzenia z Age Of Empires, a zwłaszcza z drugą odśloną kultowej gry Microsoftu. Już sam tryb multiplayerowy, w który dane mi było zagrać, przypomina



na ten z AoE. Walka w trybie death-match pozwala na zmaganie się z przeciwnikami sterowanymi przez komputer lub inną osobę, oczywiście na dowolnie skonfigurowanych mapach. Zasady są podobne, czyli do zwycięstwa prowadzi kilka czasem zupełnie odmiennych dróg. Można kogoś całkowicie "wyrezać" lub również dobrze wygrać przez rozwój technologiczny, czyli budowę cudu. Nie odczuwasz déjà vu? A to dopiero początek, bo czy obecność jednostek specjalnych, to jest bohaterów, nie nawiązuje do Age Of Empires 2? Tyle że tym razem tych jest dużo więcej, a są wśród nich m.in. Juliusz Cezar, Królowa Elżbieta, Hannibal, Aleksander Wielki, Napoleon, Rommel czy Churchill. Każda postać daje swojej armii inne bonusy, np. Churchill przyspiesza produkcję jednostek, a Napoleon sprawia, że wojska szybciej się przemieszczają.

Empire Earth ma, przynajmniej z początku, standardowy zestaw surowców, czyli kamienie, złoto, drewno i żywność. Później, w następnych epokach, pojawia się jeszcze jeden - o nazwie petroleum, czyli po prostu ropa naftowa. Tę wydobywamy, by mieć paliwo potrzebne mechanicznym jednostkom, co w sumie jest dość logiczne - che, che, che. Skoro już mowa o budowaniu, to w przypadku tej gry jest jakby dużo większe pole do popisu - więcej budowli, lepiej rozwinięte drzewo technologiczne...

By wam to lepiej ujmować, oprę się na cyfrach. W Age Of Empires do wynalezienia było 75 technologii, w Empire Earth jest ich dokładnie dwa razy tyle: 150! To robi wrażenie.

Ciekawostką militarną jest z kolei to, że na naszego przeciwnika możemy zsyłać różnego rodzaju plagi w postaci huraganów, trzęsień ziemi czy zarazy. Pomyśl to nienowy, bo znany choćby z Popolousa, ale tego akurat w Age Of Empires nie było. :)

Ludzie ze Steel Studios nie ulegli aktualnie panującym "tryndom" i nie zdecydowali się na engine 3D. Widok mapy bardziej przypomina ten znany choćby z Total Annihilation lub Railroad Tycoon II, czyli pseudo 3D, a całość wygląda bardzo dobrze, aczkolwiek nie wątpię, że w wersji finalnej będzie jeszcze lepiej. Mam bowiem wrażenie, że postacie mogłyby być lepiej dopracowane - bardziej szczegółowe i przed wszystkim naturalnie się poruszać: jak dla mnie to jednostki wyglądają tak jak... infantylne. Może są zbyt kolorowe? Tak czy inaczej, przypominają plastikowe zabawki. Z kolei plansze zarówno rozmiarem, jak i starannością wykonania powalają z nog. Dość powiedzieć, że w jednej chwili na mapie może przebywać do osiemset jednostek, czyli np. jeśli w trybie dla wielu graczy grają cztery osoby, to jeden gracz może dysponować dwustoma jednostkami.

Minusem co do grafiki (i to sporym) jest natomiast niemożność obracania kamery pod dowolnym kątem, a sama opcja zbliżania terenu to chyba za mało jak na grę, która pretenuje do tytułu najlepszego eteresa wszech czasów, a przecież takie ambicje ma Empire Earth. Gra lepiej się prezentuje pod względem efektów specjalnych - jest zatem cykl dnia i nocy, deszcz, śnieg, wiatr poruszający drzewa i oczywiście ładnie wyglądają dym czy wybuchy pocisków. Nieźle na tle całości wypadła też muzyka i "obiektywnie" muszę przyznać, że zapada w pamięci - słucha się jej dobrze.



W tej chwili gra poddawana jest ostatnim szlifom w stajni Stainless Steel Studios. Pytanie jednak brzmi: czy Empire Earth może się stać równie kultową grą jak Age Of Empires? Chyba za wcześnie o tym mówić, ale, moim zdaniem, raczej nie. Pomimo że Empire Earth w wielu elementach przeraża Age Of Empires dwukrotnie, to jednak jest to gra silnie wzorowana na produkcji Microsoftu, a co za tym idzie - pozostałe tylko klonem, ponieważ gier wzorowanych na Age Of Empires ostatnio jakoś było dużo. W Empire Earth warto zagrać choćby dlatego, że zdecydowanie wyróżnia się spośród gromady poszczególnych klonów. Jest wśród nich po prostu najlepszy. No i czy kiedyś zdarzyło ci się prowadzić wojnę trwającą 500 000 lat? Na pewno nie - chyba że grałeś w Mega-Lo-Mania jakieś 100 lat temu. Ale wówczas tym chętniej zagrałeś w Empire Earth.

ZOSTAŃ WŁADCA ETERU!

Etherlords

Eter... Niewidzialny, potężny, wszechobecny... Eter, surowa esencja magii - czerp z niego swą moc i zostań Władcą Eteru!

**Cena
99,90 zł**



Władcy Eteru:

Synthets (Eter Czarny) - istoty będące na pół maszynami
Chaos (Eter Czerwony) - rasa najbardziej agresywna

Kinets (Eter Niebieski) - rasa ceniąca wiedzę i umysł
Vitals (Eter Zielony) - rasa korzystająca z sił przyrody

ETHERLORDS to turowa strategia 3D, łącząca w sobie cechy taktycznych gier RPG w stylu serii HEROES OF MIGHT AND MAGIC i emocjonujących pojedynków z gier karcianych, w rodzaju MAGIC: THE GATHERING. To gra zrealizowana w doskonałej trójwymiarowej grafice, zaskakująca niesamowitymi efektami czarów i umożliwiająca rywalizację wieloosobową.

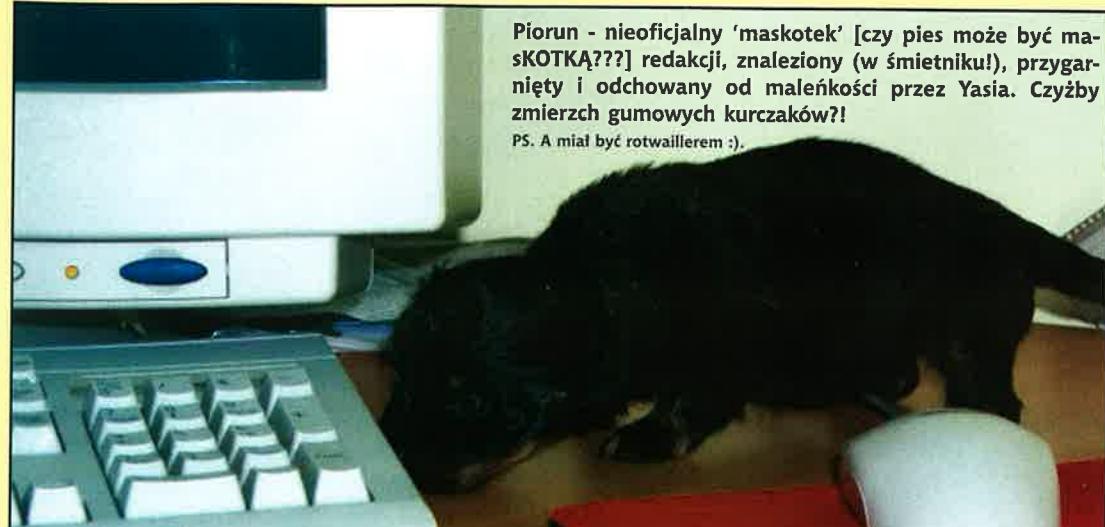
W magicznym świecie fantasy cztery potężne rasy

walczą między sobą o dominację. Rozgrywka toczy się na trójwymiarowej mapie, na której przemieszczasz swoich bohaterów, zajmujesz cele strategiczne, pozyskujesz surowce, prowadzisz dyplomację i handel. Jak w RPG, możesz rozwijać umiejętności Twoich bohaterów. Walka odbywa się w trybie taktycznym, w którym bohaterowie rzucają czary i przywołują wspierające ich magiczne stwory, na zasadzie pojedynków z karcianek.



Wydawca: POLSKA WIEDEŃSKA TECHNIKA
PL
LEMON
 INTERACTIVE
www.lemon-interactive.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
 tel. (0-22) 666 19 88



Gamewalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera.

Rubryka ta powstała po to, by:

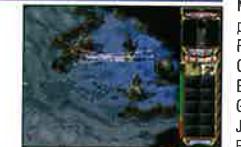
- 1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA,
- 2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info),
- 3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.



C&C Red Alert 2 Expansion: Yuri's Revenge

► **Gatunek:** RTS ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** P266 MHz, 64 MB RAM, 2 MB video RAM, Win 9x, DirectX ■ **Grafilmy na:** Duron 800, 256 MB RAM
► ...: jak rosyjski zegarek - bardzo szybko :)



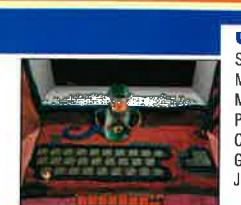
Uwagi:

Mac Abra: Zasadniczo nie lubię takiego "wyciskania" z graczy dodatkowej kasy, ale tym razem muszę przyznać, że ów dodatek wart jest swojej ceny.
P. Krootki: Dla mianowanych RA2 - ekstaza. Pozostali odpuszczają.
Czarny Iwan: Jak i cała seria. Dobре, ale już trochę przestarzałe.
Eld: Jeśli nawet naszemu staremu ubekowi - Iwanowi, nie podoba się, to ja wolię się nie wypowidać.
Gem.in: Są TIE Fighter? Nie ma!! Zatem o czym my w ogóle mówimy?
Jedi: Jak to o czym? O władzy (nie myśl z Władzą) - wojna to pieniądz, władza i seks!
Przynajmniej dla nielicznych - tych, co ją wywolują.



Clay Agent

► **Gatunek:** przygodówka ■ **Ocena:** 3+ ■ **Wymagania minimalne:** P133, 16 MB, SVGA 2 MB ■ **Grafilmy na:** C366, 256 MB RAM
► ...: bez uwag krytycznych



Uwagi:

Smuggler: Wizualnie przypomina Neverhooda, jednak te gry dzieli różnica klasyczna.
Mac Abra: Za prosta, za trywialna... chociaż plastelinkowa grafika ma swój urok.
McDrive: Taa... wspaniałe się to roztapia, gdy potraktować z Flamerą :)
P. Krootki: Jak się komuś podoba, to jest chyba z innej gliny.
Czarny Iwan: Proste, mile i przyjemne.
Gem.in: Yuck!
Jedi: Moja znajoma lubiła robić takie fajne rzeczy z plasteliną, ale potem ją zamknęła w wariantowej.



Colobot

► **Gatunek:** akcja 3D/sim/nekła programowania ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania minimalne:** Win 9x/Ma/2000, P300, 64 MB, konieczny akcelerator, 16 MB RAM ■ **Grafilmy na:** C393, 256 MB RAM, GeForce 2
► ...: bez problemów. Ale możesz mieć problemy, jeśli masz Voodoo - gra ich nie lubi!



Uwagi:

Mac Abra: Niesamowite. Z jednej strony coś w klimatach Robinson's Requiem (przeżyj na obcej planecie), a jednocześnie trzeba tam normalnie programować (w czymś zbliżonym do C++) robota. Smuggler: To znaczy "nie trzeba". Można grać i bez programowania - ale to już nie to. Cóż za radiocha, gdy bot poprawnie wykoną to, co mu zleciłeś?
Allor: Rozwiniecie pomysłu Mind Rovera - ale dużo, dużo lepsze! Dla chcących przetestować własne logiczne myślenie - pozycja obowiązkowa!
Gem.in: ISD? Choćby najmniejsy? :)
Jedi: Zaromiszcza gierka! Grać, nie gadać! Żeby równo głanc miałol

TRZYNAŚCIE CDA W ROKU!

Czy wiesz, że w tym roku pojawi się TRZYNAŚCIE numerów CDA?
Tak jest, w grudniu będzie dodatkowy 13/2001 CDA!

Więcej szczegółów na stronie 139.

Skala ocen:

1 - po prostu dno + metr muli; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik 1...i przyjdź tu bro (z rodicami!):). W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszną kaszawą, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niewiele jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Grańcie w to jest kąr...!

3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzrok, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wypoczęci fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3.

4 - reczniej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólnie wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...

5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczarowuje, ale i nie wzbudzi wielkich emoci. Szkolny odpowiednik: 3+.

6 - nieszła gra, choć do czolów sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i 4-. Gra się w nie całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.

7 - dobra gra, choć nadal niepowiezaną istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Grańcie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. duża wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrac.

9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i oryginalna. Gra i muzyka stanowczo powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.

10 - po prostu cuda (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznanne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika itp.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widać taką grę i szczerze ci opiszę. To gra, która przejdzie do klaszty danego gatunku (tak jak np. P1 albo Doom dla gier FPS). Wiesz, że za rok albo dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!

Commandos 2

► **Gatunek:** komandosi w akcji ■ **Ocena:** 9+ ■ **Wymagania minimalne:** Windows 98/Ma/2000, PIII 266, 64 MB RAM, karta graficzna z 4 MB RAM, CD-ROM x4 ■ **Grafilmy na:** PII 450, 256 MB RAM, TNT2 32 MB
► ...: działało OK!

Dirt Car Racing: Pinball

► **Gatunek:** TPP ■ **Ocena:** 6 ■ **Wymagania minimalne:** Pentium 266, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, Windows 95/98/ME, 4 MB Video Card ■ **Grafilmy na:** C533, 256 MB RAM
► ...: no problem

Divided Ground: Middle East...

► **Gatunek:** strategia turowa ■ **Ocena:** 4 ■ **Wymagania minimalne:** P133, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX ■ **Grafilmy na:** C933, 256 MB RAM
► ...: również szybko jak w przypadku izraelskich czołgów w 1968

Drone-Z

► **Gatunek:** TPP ■ **Ocena:** 6 ■ **Wymagania minimalne:** P 300, 128 MB RAM, WIN 98/2000, akcelerator ■ **Grafilmy na:** C600, 256 MB RAM, GeForce 2
► ...: nadzwyczajnie szybko nie było, ale że szybko - nie przecze :))

F.A. Premier League Football Manager 2002

► **Gatunek:** sport/sim ■ **Ocena:** 5 ■ **Wymagania minimalne:** P 168, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000 ■ **Grafilmy na:** C366, 256 MB RAM
► ...: jak dobrze kopnięta piłka

Jack Orlando: A Cinematic Adventure...

► **Gatunek:** przygodowa ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania minimalne:** P200, 32 MB RAM, dla WIN95/98/ME, karta grafika 4 MB ■ **Grafilmy na:** C600, 256 MB RAM
► ...: It's all right, ma'am!

Jurassic Park III Games

► **Gatunek:** edukacyjno-zręcznościowe ■ **Ocena:** 8 za pierwszą, 5 za drugą ■ **Wymagania minimalne:** P 333 64 RAM ■ **Grafilmy na:** C933, 256 MB RAM
► ...: żadnych problemów

Madden NFL 2002

► **Gatunek:** sportowa ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** P2, 128 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator ■ **Grafilmy na:** C933, 256 MB RAM, GeForce 2
► ...: jak dobrze kopnięta jeżdżona piłka

Max Payne PL (polonizacja)

► **Gatunek:** TPP ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania minimalne:** P2 466, 64 MB RAM, akcelerator ■ **Grafilmy na:** PIII 500, 256 MB RAM, GeForce
► ...: w 1024 x 768 - coś bez detali na maksa - bezbłędnie

Uwagi:

Allor: Świeżał Wyśmienita! Niesamowita! I cholernie wciągająca...

P. Krootki: Nie tylko dla orłów.

Eld: I desperatów...

Czarny Iwan: Tylko dla komandosów.

Gem.in: ...ale nie dla germanofilów.

Jedi: A dla pilotów kamikaze?

Ugly Joe: Owszem, ale tylko dla tych, którzy zaliczyli przynajmniej 4 misje bojowe.

Uwagi:

Czarny Iwan: Dwa całkiem fajne stoly w "wyścigowym" klimacie. Giera zrobiona bardzo porządnie.

Eld: Ktoś mnie ostatnio molestował, by grać w bilard. Chyba skorzystam, a za kolejnego pinballa podziękuję.

Smuggler: Dla mnie to one wszystkie wyglądają tak samo. Wszędzie piteczki latają za szybko :).

Uwagi:

Mac Abra: Talonsoft sprzątał sprawę - i tyle. A szkoda, bo gra zapowiadała się nieźle.

Allor: Ille jeszce można...?

Czarny Iwan: Można, można - że też kolesie nie mają kaca.

Eld: Widać - piątka wodz żródłaną.

Uwagi:

Ugly Joe: Na pewno coś niecodzienne i klimatyczne. I obsługuje GF3. Uważam, że zasługuje na wyższą ocenę.

McDrive: Hm, może to daje, że nie było tam norweskiego metalu...?

Eld: Bez wycieczek osobistych proszę. Ostatnim razem zresztą preferuję ebląskie klimaty. :)

Jedi: Ale chrzaniście, aż mi się klawiatura zmiechała.

Uwagi:

Smuggler: Pass. Wysiadam. To gry nie dla mnie.

McDrive: Znaczy się 'out'...

Czarny Iwan: Fani będą szczęśliwi... i tylko oni.

Eld: Z PLFM-em jest jak z pewnym soczkiem piwnym. Smakuje tylko dwa razy, a za trzecim zaczyna mdlić.

Jedi: Panowie, trochę wątpię. Jeśli już macie do czegoś porównywać, to nie do piwa, tylko do wdzieków naszej kochanej sekretarki.

Ugly Joe: Szkoła - ten Jedi to był całkiem lebski gość. Tak głupio zginął...

StrangeOne: No ale przecież nie soundtracku tu najważniejsze! Reszta też niezła, zwłaszcza jeśli ktoś jeszcze w Jacka nie grał.

Jedi: Ja nie grałem! Ja nie grałem! Dostanę Izzaka?!

Uwagi:

Ugly Joe: Stary Jack Orlando po generalnym remoncie i rozbudowaniu nadal bawi.

Mac Abra: Warto kupić choćby dla nastrojowych CD-tracków autorstwa Haralda Faltenmeyera (to ten, co skomponował temat przewodni do "Gliniarza z Beverly Hills"). Ciągle znakomite.

Eld: Ja tam woli postułać "Immortal" (che, che) i zająć się pewną kobietą, a nie Jackiem. :)

Gem.in: Nie mów! Któryn Jackiem? Jest i tu mały!

StrangeOne: No ale przecież nie soundtracku tu najważniejsze! Reszta też jest wspaniała.

Eld: Ja tam lubię szwedzkie dinozaury. Zwłaszcza te, które wracają: Grave, Unleashed, Merciless...

Jedi: Ja też lubię dinozaury, ale wołę z frytkami.

Uwagi:

Ugly Joe: Clekko, ilu z was rozumie zasady tego sportu? Ja ni w żab.

J.J.L.T.: A co to trudnego? Kilku panów chce przepchnąć piłkę (?) na drugą stronę, a drudzy im przeszkadzają.

Mac Abra: Ale od strony wizualnej jak najbardziej w porządku.

McDrive: Jacy głupi ci Amerykanie... nawet okrągły piłki zrobić nie umieją.



► Serious Sam PL (polonization)

► **Gatunek:** FPP ■ **Ocena:** 4 ■ **Wymagania minimalne:** PII 500 MHz, 128 MB RAM, CD 4x, akcelerator ■ **Graćmy na:** C933, 256 MB RAM, GeForce 2
► ...: bardzo ładne



Uwagi:

Smuggler: Dlaczego Sam ma taką dziwną dyskję?
Ugly Joe: Bo się Najad! Klusek! (pisownia kompatybilna z łączą z instrukcją).
J.I.L.T.: Mi to przypomina jak Istota Wiekuista z Tormenta. Może miała dość RPG i uciekła do FPP?
StrangeOne: Jedzi chcecie w pełni docenić humor, to tylko w wersji angielskiej.
Czarny Iwan: Polska wersja dla pięciu zdążeń, które w sumie wymawia Sam?
Gem.in: I w dodatku zabrało najlepze: "Aaaaaaa", "aaaa yourself!"
Eld: Co ty k*** wiesz o Samie?
Jedi: Wszystko! On nosi różową bieliznę! Tak samo jak Imperator Palpaline!

837



► Sheep, Dog & Wolf

► **Gatunek:** logiczna + akcja ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** PII 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator ■ **Graćmy na:** C933, 256 MB RAM, GeForce 2
► ...: prawie jak Struś Pędzwiestr (beep, beep!)



Uwagi:

Smuggler: He,he,he. Gra z jajem. Można się pośmiać i spocić z wysiłku umysłowego.
Ugly Joe: Lubisz kreskowki Braci Warner - zagraj. Satysfakcja gwarantowana.
Gem.in: My name's Wil E. Coyote Supergerus...
Allor: Dobra, dobra, bardzo dobrą.
P. Krootki: Nosił wilk razy kilka... i w końcu przeszedł level.
Czarny Iwan: W tej grze nie ma nic o kotach! Ja protestuję!
Eld: Napisz do zeznania praw obywatelskich, tylko dołóż do skargi 5 zdjęć, życiorys swoj i przodków.
Jedi: A gdzie mój idol Duffy? No, gdzieś la kacza szuia!?



► Skateboard Park Tycoon

► **Gatunek:** ekonomiczna ■ **Ocena:** 5 ■ **Wymagania minimalne:** Pentium 266 MHz, Windows 95/98/me, 32 MB RAM ■ **Graćmy na:** Duron 600, 256 MB RAM, GeForce 256
► ...: wiecie co - w 800 x 600 miejscami mocno żebrować!



Uwagi:

Mac Abr: Nie przekonała mnie. Nie wiem czemu - ale mnie znudziła.
StrangeOne: Może dlatego, że jedyne, co może do niej przyciągnąć, to ten skateboard w nazwie... Reszta bardzo przeciętna.
Czarny Iwan: Uważam, że tyworek są popularniejsze. W tej grze ich brakuje.
Eld: A ja uważam, że piłka nożna jest popularniejsza, a tutaj ją tak brakuje. Ale lipa...
Jedi: A ja uważam, że uważam, że najlepsza jest kalapuka.



► Squad Battles: Vietnam

► **Gatunek:** strategia ■ **Ocena:** 6 ■ **Wymagania minimalne:** P166, 32 MB RAM ■ **Graćmy na:** C400, 128 MB RAM
► ...: nie wolniej niż Amerykanie zmiażdżali w 1973 z Sajgonu



Uwagi:

Mac Abr: Niezbyt efektowne wizualnie, ale całkiem przyjemne w bliskim kontakcie. No i Vietnam...
Allor: Niezbyt efektowna grafika to niezbyt dobry określenie - ona jest denna.
P. Krootki: A wolaliby oglądać Vietnam w lepszej, fotorealistycznej grafice, siedząc tam w '69?
Czarny Iwan: A Korea to co, pryszcz?
Eld: Ty znów zaczynasz z Koreą? Chyba wystarczy, że nosisz trampki made in Korea.
Jedi: Imperialistyczne świnie i tyle. I do tego komuchy i FILATELISCI.



► Sting PL (polonization)

► **Gatunek:** gangstersko-logistyczny ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania minimalne:** P2-300, 64 MB, akcelerator 16 MB ■ **Graćmy na:** P2 500, 256 MB RAM, GeForce 1
► ...: smoothly



Uwagi:

Mac Abr: Ani się czego czerpie, ani czego specjalnie pochwalić. Dobra profesjonalna robota, choć brakuje mi w tym "isksy Boże".
Gem.in: Nie, nie, nie! spolszczenie jest b. dobre - tyle że do spolszczenia niewiele było...
Allor: Ale dzięki temu przynajmniej nie kopie i ma się więcej wolnego czasu!
P. Krootki: Ja tam go wole słuchać, niż oglądać...
Eld: To tak jak ja. Ażkolwiek zależy, na co się patrzy, a czasami można obie czynności połączyć, czyli patrzeć na piękną kobietę, która ślicznie śpiewa - che, che.
Jedi: Woooomen! Woooomen! Woooomeen!!! (Ku pamięci Zwierzaka.)



► Sub Command

► **Gatunek:** symulator okrętu podwodnego ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** Windows ME, 98, 95, Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, DirectX 8.0, polecan mikrofon ■ **Graćmy na:** PII 450 MHz, 256 MB RAM, TNT2 32 MB
► ...: chudzio całkiem OK!



Uwagi:

Smuggler: Bul, bul, bul. Spływanie, to też nie jest gra dla mnie.
McDrive: Wierzę, że bardzo dobrze, ale tylko dla maniaków - bardzo dobrych maniaków!
Gem.in: (Czy są jakieś imperia? lub tylko dla maniaków podwodne w "Star Wars")?
Eld: Ja tam czekam na SILENT HUNTER 2!!
Jedi: Ja tam czekam na drugie śniadanie.



► Throne of Darkness

► **Gatunek:** Hack'n'slash ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** PII 266 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98/ME/NT 4.0/2000, DirectX ■ **Graćmy na:** C600, 256 MB RAM
► ...: niczym samurajską katana!



Uwagi:

Mac Abr: Diabo w Japonii, w siedmiu osobach.
Matt Riks: Hack'n'slash w orientalnym siośce stłoków i smaków. Smakuj!
Allor: Od Diabla przyjemniejsze, chodzi bezproblemowo i jeszcze orientem pachnie - cudo!
P. Krootki: A ja tam nie lubię orientalnych sioś... Smakują tak samo w obie strony.
Eld: Fajny lulu, całkiem klimatyczny, ale skośne oczy to nie moje klimatyczki...
Jedi: Arigato Diablo-san! Katana bez leba kamikaze seppuku sayonara.



► Trade Empires

► **Gatunek:** ekonomiczna ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania minimalne:** Pentium 266 MHz, Windows 95/98/me, 32 MB RAM ■ **Graćmy na:** Duron 600, 256 MB RAM
► ...: szyybko!



Uwagi:

Mac Abr: Ma swój styl. Jeśli lubisz godzinami siedzieć przy grach ekonomicznych.
McDrive: Jeśli nie lubisz, to... no - to nie lubisz.
Eld: Łatwo przy tym zasnąć, choć pewnie co niektórym się spodoba.
J.I.L.T.: Eld... niektóry powiedział to samo i o menedżerach piłkarskich...
Jedi: To co z tym drugim śniadaniem?



► Wiggles

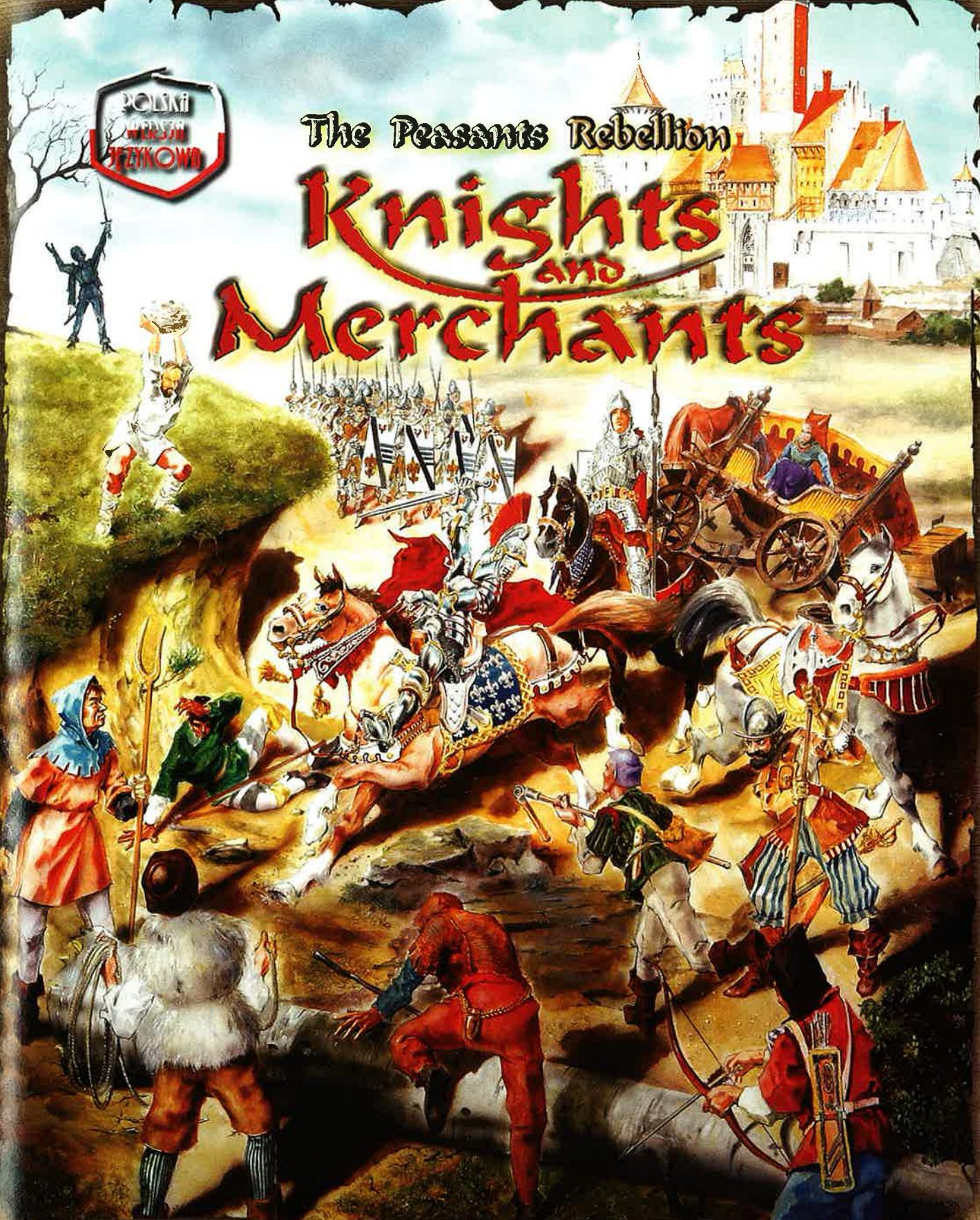
► **Gatunek:** simu/RTS ■ **Ocena:** 8+ ■ **Wymagania minimalne:** PIII 350 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX, akcelerator ■ **Graćmy na:** D600, 256 MB RAM, GeForce 256
► ...: zacinało czasem :)



Uwagi:

Mac Abr: Smurfs + Settlers + Creatures + 3D = Wiggles.
Smuggler: Zapomniałeś dodać: + specyficzny humor + specyficzna grafika.
Ugly Joe: Na moim komputerze coś haczyło :((.
Allor: Coś w ogóle haczyło - znowu przyjdzie sprzątać na lepszy wymiar...
Eld: Jeszcze obecnie nie spłaciłem, więc lepiej nie krzycz.
Gem.in: Ponoć pogromca Settlersów... Hm, jak dla mnie to zupełnie dwie różne gry.
J.I.L.T.: Zgadzam się z przedmową i czekam na wersję polską oraz na Athiona pod choinką.
Jedi: A jak dla mnie, to nie dla mnie.

Kontynuacja gry Knights And Merchants: The Shattered Kingdom



Nowa kampania i 14 nowych misji + 7 nowych rodzajów jednostek militarnych + 3 nowe budynki + funkcja przyspieszenia tempa gry tryb skirmish + opcja rozgrywki wieloosobowej przez Internet

59 zł

ZUXXEZ
ENTERTAINMENT

JOYMANIA
ENTERTAINMENT

TopWare
INTERACTIVE

DroneZ

■ ELD "RavenClaw"

Cyberpunk i cyberspace. Te dwa, jakże przeze mnie nienajubiane słowa, widnieją na opakowaniu DroneZ. Nic to jednak, bo obowiąkiem pismaka CDA jest napisać coś o tym, co dają, i w DroneZ zagrać musiałem. A że gra okazała się całkiem niezła, w sumie nie mam czego żałować.

Akcję DroneZ umiejscowiono w zimnej, oduumanizowanej cyberprzestrzeni zwanej V-Space. Tam właśnie walczy o przetrwanie jeden z dwóch bohaterów, którego wybiera gracz. Pomaga mu w tym haker o imieniu Doku, który zawsze służy dobrą radą. Szczere powiedziawszy, to cała fabuła (niezbyt rozbudowana, tak na marginesie) zatajuje mi Matrixem - dlatego nie ma sensu rozpisywać się na jej temat.

Zaletą gry jest to, że nie bardzo wiem, jak ją sklasyfikować, czyle na swój sposób jest oryginalna. Na siłę okre-



Bohaterowie

Sidd Roxe - żyje tylko w V-Space'ie, ponieważ jako człowiek już umarł. Teraz żyje z myślą o zemście na swych zabójcach.

Eva Tharr - studentka informatyki ścisłe powiązana ze środowiskiem hakerów. Ma odpowiednią wiedzę i chce kilku osobom udowodnić, jak jest dobra.

Doku - haker, który jako jeden z pierwszych zajął się V-Space'em. Jego sroka wiedze na temat komputerów pozwala na włamanie się do każdego systemu. Potrafi również przygotować przeźrocz bohaterów.

takie karkołomne wyczyny - che, che, che. Gra się jednak całkiem przyjemnie, co jest w dużej mierze zasługą tej "in-

slibym DroneZ jako coś pomiędzy platformką a rzeczyścią. Nie fenomenalna. Nie bardzo zatem rozumiem, po jakie licho obsługa GeForce 3? Chyba tylko po to, by programiści mieli co napisać na pudełku i co przedstawić w reklamach. Takie są prawa rynku. Mam też wiele zastrzeżeń co do okna dialogowego. Kiedy Doku mówi do bohatera, w oknie dialogowym często dostrzegamy napisy. Siedząc z nosem oddalonym o dziesięć centymetrów od monitora i tak trudno myśleć, co takiego do przekazania ma Doku. O ile jednak grafika mi się podobała, to muzyka przyprawia, mnie o mdłości. Muzycy zaserwowały nam jakiś nudny ambient z panią na wokalu, która najwyraźniej nie jadła nic od tygodnia - nie miała siły śpiewać. Nie chodzi tu jednak o moją niechęć do ambientu (przecież ostatnie plukaminy Burzum to ambient, nieprawda?), ale o to, że ta muzyka jest naprawdę nudząca. Dźwięki natomiast, tak na dobrą sprawę, nic sobą nie reprezentują.

Dziwna to gra ten DroneZ. Ma wyśmienitą grafikę i jest na swój sposób nowatorska, a jednak nie jest osiągnięciem wybitnym. Być może znajdziesz się małe grono jej wielbicieli, choć nie przypuszczam, aby stała się hitem. Brakuje jej mimo wszystko czegoś, co przykułoby na dłużej do komputera.

Producent: Zeta GameZ ■ Dystybutory: Zeta GameZ ■ Internet: <http://www.dronerz.com> ■ Wymagania: P 300, 128 MB RAM, WIN 98/2000 ■ Akcelerator: wymagany

■ niezła grafika ■ w zasadzie jest to całkiem oryginalna gra ■ obsługa GeForce 3 (tylko po co to komu?)

■ muzyka jakoś mi się podoba ■ przydługi intro ■ szybko się nudzi

■ nie lubi cyberpunku

6

INFO

GATUNEK: FPP



Timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO ...

nowinki

kody do gier

linki

recenzje

solucje

forum

Prowadzimy także sprzedaż Hurtowa.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail:em: hurt@timsoft.pl

Sklep internetowy TimSoft - Microsoft Internet Explorer - [Praca w trybie offline]

Plik Edycja Wideo Ustawienia Narzędzia Pomoc

Adres <http://www.timsoft.pl> Przeglądaj

15.10.2001 1513189 ostatni raz

TimSoft

INTERNETOWY SKLEP KOMPUTEROWY C

Witamy w Internetowym Sklepie TimSoft! Prezent do każdego zamówienia. **SPRAWDZ !!!**

Command & Conquer: Renegade

2001-10-10 08:40:48

48 godzin Pełny cennik Nowości Zapowiedzi Hity Dla dzieci Po polsku Edukacja Koszyk Nowe konta Jak kupować Recenzje Kody do gier Strony WWW Porady Patche Dema gier Recenzje Solucje Forum Drivers Inne Prezenty Poczta Strona główna

Zobacz też opis Gras jako kapitan Nick "Havoc" Parker, elitarnej komandos GDI. Masz teraz szansę zobaczyć znośne buty zdegenerowanego komandosa, który wślubił się w oryginalnym Command & Conquer. Szybki, śmiały i niebezpieczny i skleyczny. Hevac jest elitarą jednostka, która zawsze wykonywanie powierzone jej zadania - Cena 125.00 zł W sprzedaży od 2001-11-30

Silent Hunter II PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silent Hunter II - symulator okrętu podwodnego, kolejna część serii zapoczątkowanej przez słynnego Silent Hunter, odwzorowuje z niesamowitej dokładnością dramatyczne losy bitwy o Atlantyk.

Cena 95.00 zł W sprzedaży od 2001-11-20

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

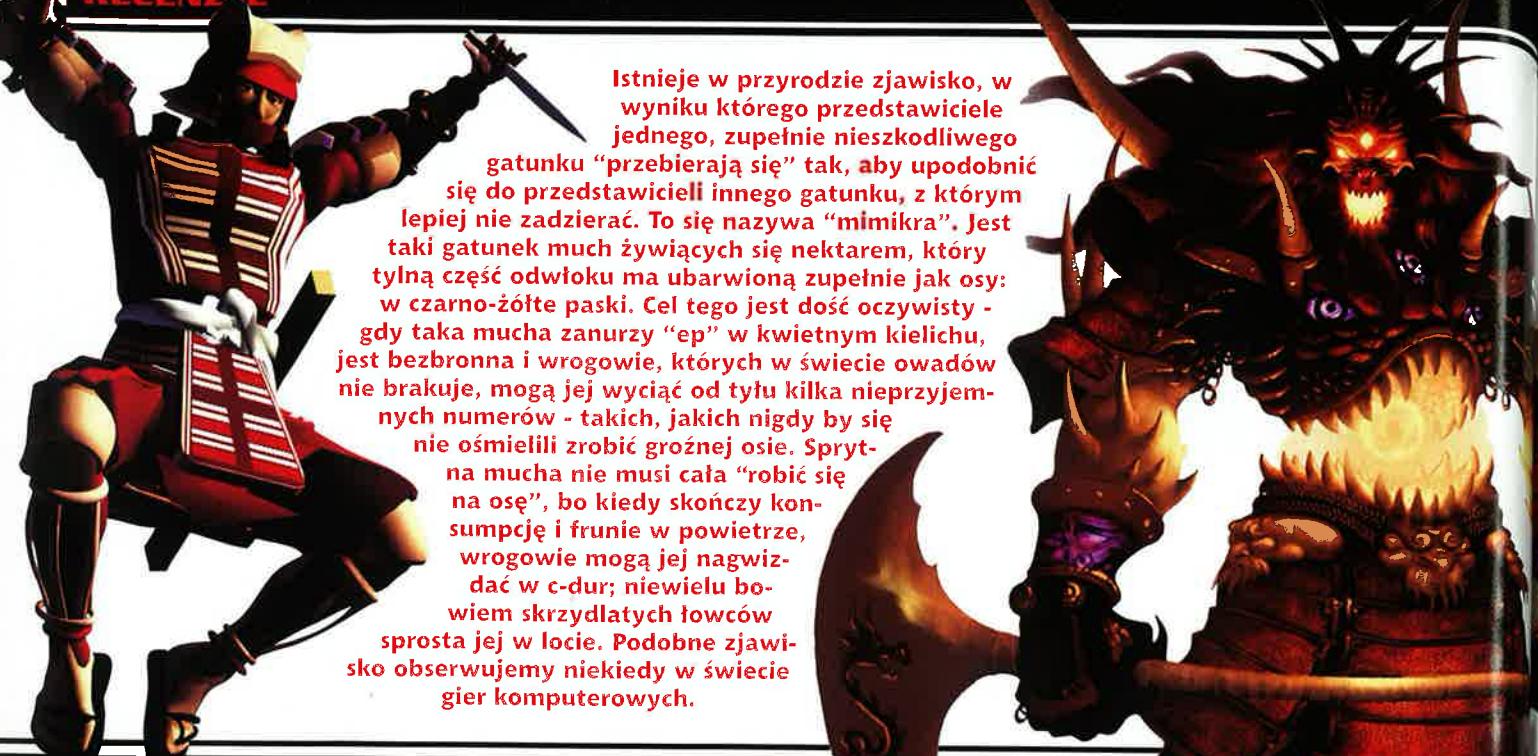
2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5

Silber: Commando PL - zapowiedź

2001-10-10 08:44:08

kategoria: opis + symulatory + bojowe + Zobacz też: opis + recenzje graczy (3) + strony WWW (3) Średnia ocena: 5.0/5



Istnieje w przyrodzie zjawisko, w wyniku którego przedstawiciele jednego, zupełnie nieszkodliwego gatunku "przebierają się" tak, aby upodobnić się do przedstawicieli innego gatunku, z którym lepiej nie zadzierać. To się nazywa "mimikra". Jest taki gatunek much żywiących się nektarem, który tylną część odwłoku ma ubarwioną zupełnie jak osę: w czarno-żółte paski. Cel tego jest dość oczywisty - gdy taka mucha zanurzy "ep" w kwietnym kielichu, jest bezbronna i wrogowie, których w świecie owadów nie brakuje, mogą jej wyciąć od tyłu kilka nieprzyjemnych numerów - takich, jakich nigdy by się nie ośmieliły zrobić groźnej osie. Sprytna mucha nie musi cała "robić się na osę", bo kiedy skończy konsumpcję i frunie w powietrzu, wrogowie mogą jej nagwizdać w c-dur; niewielu bowiem skrzydlaty łowców sprosta jej w locie. Podobne zjawisko obserwujemy niekiedy w świecie gier komputerowych.

THRONE OF DARKNESS

■ Shadow Knight, formerly Anakha

Klasycznym tego przykładem jest osadzona w realiach japońskich gra Throne of Darkness, którą niedawno wypuściła firma Sierra. Udającą RPG gra jest, powiedziałbym, znakomita dla tych, którzy lubią zabawę typu "Hack & Slash" (räb i siecz). Przejokaz godzi się zauważyc, że firma Sierra, która zaczynała jako producent znakomitych przygód, próbuje teraz siąć również w innych gatunkach - i trzeba rzec, że wyniki tych wysiłków są... dyskusyjne. Ale wróćmy do naszej gry.

Aby zorientować nieco graczy w jej tle "historycznym" (czudysłów używa, bo - w rzeczy samej - opowieść ma się do historii Japonii tak jak pięść do nosa), opowiem, co "się działo" w czasie poprzedzającym rozpoczęcie rozgrywki. Z góry przepraszam za dość przydługą opowieść, ale bez jej znajomości ciężko wasm będzie połapać się w nuanach gry.

Wszystko zaczyna się od legendy sięgającej korzeniami wieku Kami. Opowieść, przekazywana przez pokolenia szepptom i ze zgromą, traktuje o straszliwej walce, jaką stoczyli ze sobą Władca Zła i Demon Zniszczenia, Maou-Hakaika i siedmiu bohaterów.

Nasza historia zaczyna się w momencie, kiedy władzę obejmuje shogun Kira Tsunayoshi, prawnik Kiry Bennosuke'a. Przed półwieczem Bennosuke oparł władzę na pięciu warowniach, które polecił wznieść wokół góry Shourizan (z jednym zamkiem na jej szczycie). Centralna twierdza miała uczcić tych, którzy wsparli go w dążeniu do władzy, jak i ukoić ich dusze.

W czas jakiś po śmierci Bennosuke'a władza przeszła w ręce Kira Tsunayoshi, o którym powiedzieć, że był władcą kiepskim, to sprawić mu niezasłużony komplement. Rządy krajem zastawił czterem Daimiyo, sam zas oddał się uciechom i zabawom. Jego poddani, ośmieleni przykładem władców, również

zapomnieli o tym, że życie nie składa się z samych przyjemności i zaczęli wielbić nowe, złowrogie bóstwa. Starzy bogowie nie darowali jednak nowemu władcę jego hulanek ani ludowi utraty szacunku. Pewnego dnia Tsunayoshi obudził się ze świadomością, że umiera. Była to kara tak za jego własne wybryki, jak i za podłe sprawki jego podwładnych. Shogun nie poddał się jednak i kazał rozgłosić wszem i wobec, że jeśli ktoś zna sposób wyrwania go śmierci, może to uczynić za sową nagrodą.

I to kogoś dnia u bram zamku pojawił się tajemniczy Mnich, który zażądał audiencji u władcę. By to mały zgarbiony jegomość odziany w szaty zwykłego kapłana Buddy. Strażnicy z osobiłym drżeniem obserwowali, jak postukując bambusową laską, czapie przez płyty dziedzińca. Postawiony przed Tsunayoshim dał mu do wyciącia jakiś obrzydliwie gorzki wywar. Po kilku chwilach Shogun wstał z łóża bolesci i głośnym rykiem zażądał od służby, by przyniesiono mu sake. Tej nocy wespół z Mnichem wytrąbili niemal całą beczulkę.

Następnego dnia Shogun kazał stawić się przed swoim obliczem wszystkim samurajom. Mnich oświadczył mu, że da się wyprodukować znaczne ilości tego eliksiru, jaki zapewni jego wojakom zwycięstwo w każdej bitwie. Na twarzy Shoguna pojawił się złowrogi uśmiech, a niektórym patrzącym wydało się, że na moment wyrosła mu ze skroni para... rogów! W tym momencie opowieści wszyscy patrzący zyskali pewność, że Shogun przestał już być człowiekiem - jego ciałoem zawiadłanym Zanshin - Władca Mroków.

Władca Mroków natychmiast kazał Mnichowi przygotować w potężnym kotle miksturę, którą mieli wypić jego wojownicy. Trzydziestu odmówiło - i wszyscy zginęli okropną śmiercią...

Wymogi dobrego smaku nie pozwalają mi zająć się tym elementem opowieści dokładniej. Japończycy lubią się w zadawaniu sobie i innym wymyślnych mak, przy których nasze europejskie wbiwanie na pal jest niemal aktem fałki. Zdradzę tylko, że całą trzydziestkę załatywili paskudnymi zaklęciami Władca Mroków.

Reszta już bez oporów tyknięta, co im podano. Zaraz potem Mroczny Władca ujawnił swoją prawdziwą naturę - popękała mu skóra, spod której wyłoniła się okropna bestia... a oświecie wojownicy Tsunayosiego wypadli z bram zamku, niosąc śmierć i zniszczenie.

Załoga jednej z twierdz zewnętrznych (umysliwie nie pisze, której, bo ty będziesz decydował, skąd zacząć grę) pada ofiarą zdradzieckiej napaści. Jedna kolumna wojowników mroku zajęła się śpiącymi samurajami, druga uderzyła na zamkową zbrojownię. Zona Daimiyo odebrała sobie życie, a on sam - otoczyony najwierniejszymi wetera-

jownikami tlucze tego z przeciwników, którego mu wskażesz, ale pozostały dwaj sami sobie wyszukują oponentów do rozbiorki - drużyna się więc rozbiega. Pierwszy etap jest najtrudniejszy - dla wszystkich, może z wyjątkiem Allora (który jest niemal czwororęczny i ma taką podzielnoscą uwagi, że jednocześnie potrafi leczyć podopiecznych, lać wrogów, rzucać czary, naprawiać ich zbroje oraz broń i - last but not least [ostatnie, ale nie najmniej ważne] - kierować całą drużyną). Trzeba bowiem mieć baczenie na to wszystko, co jest dość łatwe w przypadku dwu postaci (jak na przykład w grze Darkstone), ale znacznie trudniejsze, kiedy postaci są trzy lub cztery. W miarę rozwoju akcji dwie trzy śmiałości będą kompletowały drużynę, dobierając sobie jeszcze czterech towarzyszy. Ponieważ jednocosne śledzenie siedmiu postaci jak do tej pory nikomu się chyba jeszcze nie udało, twórcy scenariusza TOD rozwiazały rzecznie nieco inaczej. Tak naprawdę w drużynie masz cztery postacie o różnych specjalizacjach, ale w dowolnym momencie możesz wybierać z siedmiu typów.

Zatem masz Wodza (Leader), Łamigłówka (Brick), Łucznika (Archer), Szermierza (Swordsman),



Berserkera. Każda z postaci ma inne watory. Trzech z dwóch

może w dowolnej chwili odwołać (na twoje żądanie) każdą z postaci, gdy jej zdrowie zostało silnie nadwierzone. W świątyni bohater poddawany jest intensywnie, choć bliżej nieokreślonej terapii. Kiedy wyzdrowieje, możesz odwołać go do rezerwy, na odpoczynek wysyłając innego.

Jak powiedziałem, na początku jest to dość kłopotliwe, bo wiem bohaterów stopniowo (za twoim pośrednictwem) nabijają coraz większych umiejętności i radzą sobie coraz lepiej - choć trzeba przyznać, że i wrogów początkowo napotykają dość cienkich. Na prawdziwie wredne typy przyjdzie czas później. W miarę rozwoju sytuacji będziesz natkać się na rozmaitych NPC-ów, którzy zlecają dodatkowe zadania, albo poinformują o tym, co się dzieje na świecie.

Choć główne zadania stawia przed tobą Daimiyo, NPC-ty też mogą ci zlecić to i ówo.

Wykonanie zadań owocuje zdobywaniem punktów doświadczenia, którymi możesz obdzielać swoje postaci, rozwijając ich umiejętności. Atrybuty każdej z nich to siła, broń, obrażenia (zadawane przez ak-

Ispirowana filmami Kurosawy i udająca RPG gra jest, powiedziatbym, znakomita dla tych, którzy lubią zabawę typu "Hack & Slash" ("rąb i siecz").



form ognia nie lubią np.. jak się je razi czarami związanymi z żywiołem Wody).

Wszystko to, o czym do tej pory napisałem, mieliśmy i w innych grach (Darkstone, Nox, Evil Islands). Wymieniłem te trzy dlatego, że są dla mnie pewnym wzorcem gier typu "rąb i siecz". Różnią się one od typowych RPG (np. Baldur's Gate I i II, Arcanum) tym, że nie budujesz w nich postaci od początku - musisz jedynie rozwijać te, jakie otrzymujesz od autorów scenariusza. Drugą cechą, różniąą ją od 'rolplejów', jest liniowość akcji. Nie bardzo możesz wybierać zadania - w niektórych przypadkach twój Daimyo dość brutalnie przywołuje cię do porządku.

Jak w przypadku innych gier typu H & S, tak i w tej sprawdza się praktyka wciągania potworów (a tych, trzeba przyznać, jest mnogość obfitą i gra właściwie nieustannie nas zaskakuje coż do nowymi bestiami) w pułapki, czyli w miejsca, gdzie bestie można otoczyć i zatłuc zespołowo wylewkiem. Niektóre bestie są odporne i jadowite, ale to znowu rzeczą już znana z wielu innych produkcji. Potwory i upiorni przeciwnicy są też niegutipi - mocno poranione (poranieni) uciekają, by regenerować siły, trzeba zatem walić i nie popuszczać (chyba że z wysiłku!). W grze nie chodzi o to, by jak najszybciej wyrąć wszystko, co wrogie i co się rusza - w wielu wypadkach dobrze jest w pore cofnąć się na z góry upatrzone pozycje. Pamiętaj, że sterujesz najsukceszniejszym członkiem drużyny, jego więc rzucaj przeciwko najgroźniejszemu

tużalnie używany oręż), rzecznosć (decyduje o możliwości użycia niektórych typów broni), umiejętności (pokazuje, jak dobry jest dany wojownik we władaniu którymś z typów broni).

Każdy wojownik oceniany jest we względniu lukiem, mieczem, dwoma mieczami, bronią miotaną, bronią drzewcową (naginata, obuch) i umiejętności walki bez broni (Unarmed). Dodatkowymi cechami każdego wojownika są odporność pancerza, żywotność, wytrzymałość (odporność ogólna) i tajemnicza właściwość Ki (określa magiczne możliwości postaci).

Cechami, na jakie powinieneś zwrócić uwagę, są: rodzaj zaklęcia, aktualnie używany przez daną postać, jej charizma (potrzebna podczas rozmaitych transakcji handlowych), a także ilość posiadanego gotówki i odporność na cztery podstawowe typy zaklęć (Ogień, Woda, Ziemia i Grom). Powinieneś dążyć do tego, by każda z dwóch postaci miała dobrze opanowane czary jednego typu - tak, aby w sumie tworzyły zgrany kwartet - bowiem rozmaita bestie, na jakie się będziesz natykając, mają słabe punkty i można je stosunkowo łatwo ugodić, jeżeli odkryje się, czego nie lubi dany stwór. Stwory korzystające z rozmaitych

przeciwnikowi, a pozostały wrogów zostaw reszcie samurajów. Przybiegnię ci zaraz w sukurs, jak tylko uporają się ze swoimi przeciwnikami.

Bardzo skromna, ale też niezwykle sugestynna i nastrojowa jest oprawa muzyczna (odtwarzana na popularnych w Japonii instrumentach muzycznych, takich jak samisen, koto, sukiyaki, harakiri... opolsi) bogata za to jest gama ryków, pojekiwań i piekielnych chichotów wydawanych przez rozmaita stwory. Usilnie doradzam używanie słuchawek zamiast głośników, bo może się zdziwić, że po godzinie grania zawita w twoje progi zaalarmowana przez przerażonych sąsiadów drużyna antyterrorystyczna. Oprawa akustyczna w grze odgrywa znacząną rolę, podobnie jak w filmach Kurosawy (w których ważnym elementem był na przykład świst wiatru). Zresztą twórcy gry (Ben Has i Doron Gartner) nie ukrywają sentymentu do filmów Kurosawy, osobliwie do "Tronu we krwi", czyli Makbeta à la Nippon, i "Siedmiu Samurajów".

Silną stroną gry jest logicznie opracowany system zaklęć, jakimi mogą się posługiwać bohaterowie. System ten osadzony na czterech elementach, a w każdym z nich masz do trzydziestu zaklęć: skutecznych, bardzo skutecznych i niezwykle skutecznych. Aby swobodnie miotać czary, musisz dbać o Ki bohaterów. Oczywiście można - i należy - rozwijać umiejętność rzucania nimi. Sam powinieneś zdecydować, czy specjalizować postaci w rozmaitych zaklęciach, czy raczej trzymać się kilku czarów, co bardziej szlifując ich użycie. Podczas walki możesz ustawiać swoich samurajów w rozmaitych szkach (opcja Tactics), pozwalających na skuteczne wykorzystanie ich umiejętności (głupio,

To nie jest zwykły wyścig, to

AB 11
WYŚCIG
WYKRETOW

WYŚCIG WYKRETOW

Masz odwagę do niego stań?

49 90



To niesłychanie dynamiczna gra, w której trzeba się ścigać z nieprzebierającymi w środkach dziwolągami.

Są strzały, wybuchy i rzucanie mocnych czarów. Oprócz samego ścigania trzeba pamiętać o uzupełnianiu amunicji, upgrade'owaniu osobliwych bolidów i regenerowaniu sił.

A to wszystko w ślicznej i kolorowej szacie graficznej, zasilanej niebyvale szybkim enginem 3D.



www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl

Copyright 2001 K-D Lab. All rights reserved.
K-D Lab name and logo are registered trademarks of K-D Lab.
Manta Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy MANTA Bogdan Wierński.



GATUNEK: SPORTOWA

WR Mycroft

Boisko. Po obu jego stronach dwunastu napakowanych adrenalina i wielkich jak góry facetów w kaskach, a dokoła 30-40 tysięcy pożerających hot dogi i inne paskudztwa Amerykanów, gotowych niczym widownia Koloseum obejrzeć brutalne i zazwyczaj krwawe widowisko. Bo, proszę państwa, oni już tak mają, że sporty narodowe dobierają sobie nie najlepiej. Baseball, no i oczywiście football (bo piłka nożna to u nich nazywa się soccer - nie wiedzieć czemu) są ulubionymi dyscyplinami naszego wielkiego zachodniego brata. To, co prawda, postęp w stosunku do zawodów w piciu bimbru i zakąszaniu go ogórkami, które wypromował nasz Wielki Brat, ale przynajmniej to, o co biegało w tej dyscyplinie, rozumieliśmy w zupełności...



Natomast w tym przypadku większość normalnych ludzi nic nie zrozumie. Na razie, jeśli nie znacie reguł, możecie tę grę sobie odpuścić i zagrać w coś mniej egzotycznego, jak na przykład w Quake'a. Za ta gra nosi tytuł "Madden NFL" i nie ma w tym nic dziwnego, bo John Madden to postać tak sławna w tym sporcie jak MJ w koszykówce czy Mistrz Wayne w hokeju. Nawet więcej - gdyby zebrac wszystkich trenerów z NFL i porównać ich z Maddeinem... dobra, może innym razem. Przyznajmy się, że jesteśmy fannem futbolu amerykańskiego, który (mowa o dyscyplinie) sam w sobie zawiera więcej przemyśleń taktycznych, niż komukolwiek mogłyby się zdawać na pierwszy rzut oka, a że Europa ma również swoją ligę (ciekawe, kto z was o tym wiedział?), która służy jako przedsiębiorstwo NFL, to z meczami nie ma najmniejszego problemu - najbliższa drużyna to Frankfurt Galaxy...

Teraz przejdźmy do konkretów! Tak zwany "State of the Art", czyli aktualny trend EA Sports, widać już na pierwszy rzut oka - perfekcja w ruchach zawodników i szczególne graficzne nie powalały z nóg, ale na pewno cieszą wprawne oko pomne zeszłorocznych atrakcji. Tegoroczną serią 2002 (jak na razie grałem w NHL i NFL) być może nie jest dużym krokiem naprzód, ale na pewno stanowi skok jakościowy pod względem wykonania. Nowe zagrania, których w Madden NFL 2002 jest ponad 100, bo ja wiem, może dwie setki, uaktualnione składy, nowy motion capture i dokładne odzwierciedlenie stadionów (ponad 30!!!) - to naprawdę wystarczające fakty, by zapisać je grze in plus. Jak to w futbolu bywa, pozycji dla graczy jest mnóstwo - skrydłowi, obrońcy, środkowi, pozycje specjalne... aż głowa zaczyna od tego boleć. Dodajmy do tego charakterystyczne podczas zagrywek okrzyki 25! 17! 23! 7!, przy których normalny człowiek zaczyna wypełniać kupon lotolotka - a otrzymamy całkowity obraz gry.

7+

Producent: EA Sports ■ Dystrybutor: EA Sports ■ Internet: www.esports.com
Wymagania: P2, 128 MB RAM, Win 9x, DirectX ■ Akcelerator: tak

- Graficznie prawie doskonała, doskonała grywalność
- U nas jej nie będzie ■ Nadal egzotyczna dyscyplina, której zasady malo kto rozumie

OLIZ

JUŻ W SPRZEDAŻY!

The
Watchmaker
ZEGARMISTRZ

79
90

REKOMENDUJ
www.marta.com.pl
ZEGAR

ZBADAJ
TAJEMNICE

Ta gra jest jak kobieta idealna
- inteligentna, piękna i urzekająca

ocena 5/5

Gra jest w istocie doskonała
(grafika, kurczę, grafika!)

ocena 8/10, CD ACTION 11/2001

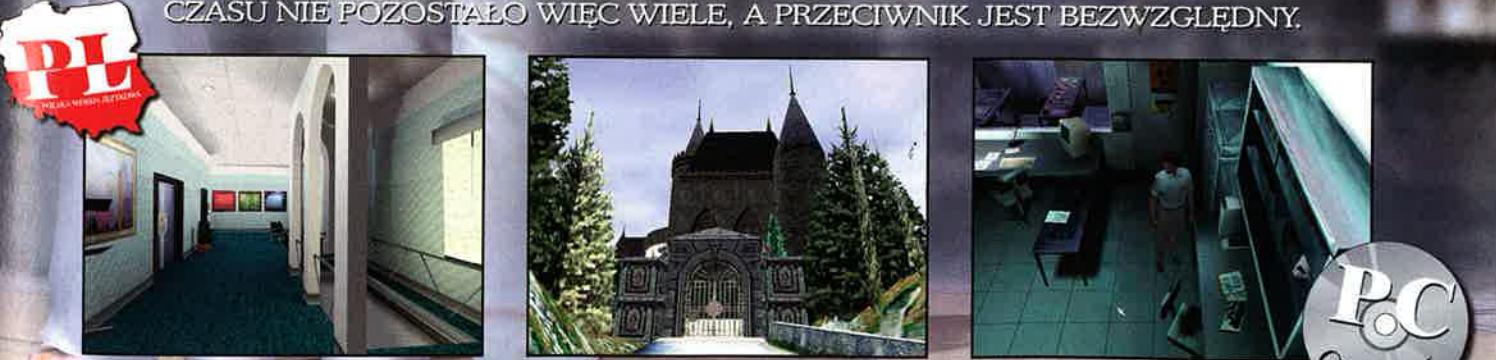


NIEŚMIERTELNOŚCI

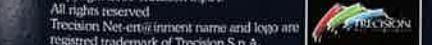
THE WATCHMAKER - ZEGARMISTRZ

jest grą przygodową rozgrywającą się w wielkim austriackim zamku. Gracz na przemian wciela się to w detektywa, to w prawniczę, których zadaniem jest odszukanie i zniszczenie wahadła. Muszą to zrobić jeszcze przed północą, gdyż o tej właśnie godzinie sekta Nieśmiertelnych będzie chciała przy pomocy wahadła przejąć panowanie nad światem.

CZASU NIE POZOSTAŁO WIĘC WIELE, A PRZECIWNIK JEST BEZWZGLĘDNY.



Copyright 2001 Trecision S.p.A.
All rights reserved.
Trecision Net-en™ is a trademark and logo are
registered trademark of Trecision S.p.A.



SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI I HIPERMARKETACH

PC
CD ROM

U. Rydz 13, 02-828 Warszawa
tel.: (022) 643-54-20, fax: (022) 641-82-82
e-mail: marta@marta.com.pl

www.marta.com.pl



■ Pepin Krootki

Co jakiś czas Westwood daje spragnionym fanom Command&Conquer na całym świecie kolejny haust powietrza, bez którego nie mogą oddychać. Westwood wie, jak bardzo na to czekają, dlatego serwuje im ten specyficzny narzutki rzadko i z umiarem, tak by za każdym razem wywoływał tę samą, dobrze nam wszystkim znaną gorączkę... Czy jestem jednym z nich? Trudno określić... Dlaczego, u licha, mam taki sentyment do tej w zasadzie prostej i mało realistycznej gry? Dlaczego przeszędłem jej wszystkie części, wszystkie dodatki z misjami? Nie wiem, ale to się już nie liczy, nie ma czasu na rozwązania, kiedy na biurku leży najnowszy dodatek do Red Alert 2 ze ślicznym, złotym i jakże znajomym logo... Świat za oknem już nie istnieje. Zaraz zacznie działać magia Command&Conquer.

Command&Conquer

RED ALERT 2 Yuri's Revenge

Wielu czytelników zdziwił zapewne tak entuzjastyczny początek recenzji poziomie sztampowego dodatku do niemłodej już gry. Czym może nas zaskoczyć stary, poczciwy, dwuwydymiany RA2, w czasach gdy na domowych blaszkach szaleje ictis kosmiczny Emperor: Battle for Dune? Jeśli stwierdzicie, że niczym rewolucyjnym, będziecie mieli dużo racji. To za sprawą mnóstwa drobnych ulepszeń i innowacji w Yuri's Revenge gra się z taką pasją. Dawno (chyba od czasów pierwszego C&C) nie dążyłem (bal! ja tego całym sercem pragnąłem) z taką determinacją i zaciętością do pokonania znieznawidzonego wroga. Zupełnie jakbym rzeczywiście żył w dwubiegowym świecie, gdzie Hitler nie doczekał II wojny, a podróże w czasie są możliwe. Jednak jaką siła była w stanie zburzyć porządek tego świata?

W Yuri's Revenge gra się zdecydowanie przyjemniej niż w podstawowy, przewidywalny RA2. Jest to chyba pierwsza gra, w której tak wyraźnie poczułem, że polem bitwy jest nie tylko przestrzeń, ale i czas (i to mimo liniowej fabuły).

Yuri - jeden z sowieckich przywódców czasów ostatniej wielkiej wojny, uknął spisek mający na celu załadnięcie umysłów ludzi na całym globie. I to dosłownie! Jak pamiętamy, Yuri był specem od kontroliowania psychiki. Teraz zbudowane w konspiracji i rozmieszczone na różnych kontynentach, późniejsze niż kiedykolwiek dominatory umysłów mają umożliwić realizację jego szaleniach wizji. Kto mu w tym przeszkodzi? Gracze - naprzód, myszki w dłoń, zlego Jurka goń! Goń! Goń!



Bardzo dobry dodatek!

w stanie zabrać na pokład niezły oddział piechoty (a także bohaterów) i razem przeciwnika dzięki otworem strzelniczym. Po wybudowaniu Industrial Plant socjalistycznej gospodarki wyraźnie lapie oddech, co objawia się spadkiem cen podstawowych artykułów codziennego użytku (czolg, bunkry, działa, takie tam...). Interesujący, choć - moim zdaniem - mało praktyczny rусki bunkier nie ma żadnego integralnego uzbrojenia, lecz można go obsadzić liczną załogą. Dużo bardziej oryginalnym, lecz również mało przydatnym elementem jest bunkier na czog - jako struktura obronna sprawdza się tak sobie, wyraźnie ustępując pola chociąby cewkom Tesli (szczególnie dodawany przez piechotę Tesli). Plusem jest możliwość wyrowadzenia pojazdu z budowli, co przydaje się, gdy na drugim końcu mapy potrzebujemy nagle positków.

Ma się rozumieć, że oba typy fortyfikacji wykonano w unikalnej radzieckiej technologii (zastosowanej m.in. w Pałacu Kultury i Nauki - kilkumetrowe ściany z cegły i żelbetu, nie jakieś tam stalowe kratownice wież WTC, które rozlatują się niczym domki z kart), która sprawia, że lepiej je ominąć niż zniszczyć. Najbardziej nietypową i osobliwą jednostką jest Siege Choppers ("obleżnicze śmigłowce" - cokolwiek by to miało znaczyć). Jednak skoro mamy kawalerię powietrzną, to czemu nie miałaby istnieć artyleria powietrzna (czy teraz pojawią się podwodni ulani?). Powietrzna to ona jest wyprawdzie tylko z nazwy - by otworzyć ogień z działa głównego (nigdy bym nie przypuszczał, że napiszę kiedyś coś takiego) helikopter musi najpierw wyładować i złożyć wirnik. Lotnictwo wspomaga także powracający w glorii i chwale samolot szpiegowski, który odstoni przed nami całą podstępnie skrywaną imperialistyczną zgniliznę.

Jeśli jeszcze was mało, przedstawiam specjalistyczne wojska Jurija - to one tak naprawdę wnoszą tu spory powiew świeżości. Ich pojawienie się na polu walki wymusza na graczu zastosowanie zupełnie nowych taktyk i za żadne skarby nie wolno teraz atakować najbardziej wy@studentym czołgiem. Jeśli taki pojazd znajdzie się na czele natarcia, wróg szybko przejmie nad nim kontrolę i nagle okaże się, że trzeba najpierw pokonać zagrażające dalszą drogę eks-nasze i zasłonięte bydlę. Strzeliste Mind Towers, które chronią fortyfikacje zdrażyców, są zdolne błyskawicznie obrócić przeciwko nam znaczącą część nacierającej armii. Mściwy Jurek ma też po swojej stronie rzęsy obrzydliwych, wzbudzających odrażę mutantów, którzy pragną wziąć w ramiona czerwonoarmistów bynajmniej nie po to, by się z nimi bratać. Na szczeście wszystkie monstra wykazują słabą tolerancję ofiów i, jak wykazały przeprowadzone przez mnie badania, nie mogą znieść zbyt dużych ilości w organizmie. Przynajmniej pod postacią kul... Tych ostatnich szybko, sprawnie, w każdej ilości, lecz niebezboleśnie, dostarczają wieżyczki z wielułufowymi działałami obrzutowymi. Owe genialne struktury obronne rozstrzelują piechotę wroga, a jego lotnictwo wprost masakruje. Prawdziwym przeborem sezonu jest mobilna rafineria Jurija - miast żniwiarek wykorzystuje do eksploatacji surowców siły niewolników. Dzięki temu można ją ulokować bezpośrednio w sąsiedztwie złoża, zapewniając sobie ciągły przypływ gotówki.

Każdy młody komsomolec wie, że nie byłoby Armii Czerwonej bez jej bohaterów czy gierów. Znacie Borysa? Przepraszam, jak moglibyście o nim nie słyszeć... Ten znakomicie wyszkolony i przodujący w statystyce komandos to w rzeczywistości chłopak z ludu, który wyróżnił się odwagą na polu walki (tytuł "Bohatera Związku Radzieckiego" nie dostaje się za byle co). Posiadający legendarne umiejętności Borys wyposażony jest, jak informuje nas przekrożona, w niesamowitą broń, czyli... kałaszkę! Nie, nie jakieś tam futury-styczne fantazje na temat broni palnej, jakie

ma zwykła piechota, lecz prawdziwego kałasznikowa! To widać i słychać! Ponadto Borys może wezwać wsparcie lotnicze (coś jak Fulcrum ze skrzydłami w układzie Delta), oświetlając cel promieniem lasera. Nie myślcie sobie, że władający tak finezyjną techniką komandos uległ dekadencji imperialistycznej modzie. Borys nosi zgrzebny kózuch, czapkę uszankę oraz walontki (co zacz? Ha! Zapytajcie rodziców!).

Oczywiście nakreślona powyżej sylwetka to tylko jedna z wielu pojawiających się w grze postaci specjalnych. Jeśli dobrze rozegramy jedną z misji, dysponujemy całkiem niezłą gromadką bohaterów - służniczką Tany, twardzielą Borysem, brytyjskim snajperem i komandorem foki (SEAL) walcząc w jednej drużynie. Biada temu, kto stanie im na drodze. Okazji do wypróbowania, jak współpracują ze sobą jednostki alianckie i sowieckie, jest zresztą więcej, bo tylko skonsolidowane wysiłki obu do niedawna wrogich obozów są w stanie powstrzymać szalonego Jurija.

Odsiedzeniu ulega warstwa dźwiękowa - częściej słychać grzyty czołgów gąsienic, a żołnierze nauczyli się kilku nowych odzy-



wek. Amerykanie nigdy jeszcze nie byli tak wyluzowani, a komuniści wyraźnie nabrali ideologicznego zapachu. Poprawiono speeche - choć to niby nie wielkiego, ale serce wprost rwie się do walki, gdy słyszy się żołnierzy goto-

wych przelać krew za ojczyzne czy operatora kombajnu przystępującego do budowania socjalistycznej gospodarki. O przepraszam... Teraz to już nie zwykły kombajn, lecz "duma klasy robotniczej"! Oddany kombajnista przypomina nam o tym każdym kroku.

Niewiele dobrego można powiedzieć o sztucznej inteligencji wojsk przewalających się po polu bitwy. Ograniczę się tu do uruizmu stwierdzając, że jest ona rzeczywiście sztuczna. Ale przecież żołnierz nie ma: broń Boże, myśleć, tylko wykonywać rozkazy! Niemniej widok brigady SEAL, buszującej po bazie gracza, jak i prążeczą do czołgów z pistoletów maszynowych musi wywoływać pewien niesmak. Zwłaszcza że wystarczyłby po prostu wysadzić elektrownię jądrową, miast biegać wokół bez składu ani ładu.

Grafika uchowała się w niezmienionej formie. Mimo że to stare 2D, znakomicie spełnia swoje zadanie. Chyba nie mogę



Na to wygląda, że tych dwóch pasie wielbłąda!



przywknąć do trójwymiarowego standardu w RTS-ach, a może się po prostu starzeć? Pod względem wizualnym od Red Alert 2 Emperor: BFD oddziela ją lata świetne. Ma to jednak i dobre strony, bo gra działa komfortowo nawet na biurowym sprzęcie i bez akceleratora. W RA2 urytwołało mnie troszkę, że graficy na siłę próbowały przemycić zbyt wiele szczegółów, co było przyczyną tego, że obraz był często nieczytelny i niełatwo było dostrzec zagubione w urbanizowanym terenie jednostki. "Zemsta Jurka" nic w tej materii nie zmienia. Wspomnianą już dbałość o detaile widać zwłaszcza w San Francisco, gdzie - pośród budynków o charakterystycznej dla tego miasta architekturze - zgrabięcie przemykają tramwaje. Niby nic, ale komuś chciało się posiedzieć tych kilka godzin nad dopracowaniem takich bajeń.



zachowają się żołnierze przeniesieni z czasów jurajskich do San Francisco? Pst... Za dużo już napisałem. Dość powiedzieć, że jeśli oglądalibyśmy "Jurassic Park III", na pewno sobie poradzą. Na pochwałę zasługuje też misja w Maroku, rozgrywająca się w całkiem nowej scenie. Nic to jednak, bo nieco później trafiemy na... Księżyca! Otóż to! Rosjanie polecieli wreszcie na Księżyc (niestety nie wszyscy!!!) Mały krok dla towarzyszącej dźwigni, wielki skok dla ludu pracującego miast i wsi. W księżycowej misji dyspo-

Filmy pomiędzy misjami niby nie wpływają na wartość rozgrywki, ale pobudzają wyobraźnię i pozwalają po uszy zanurzyć się w świecie gry. Scenki w Yuri's Revenge opracowano z podziwu godną dbałością o szczegóły. Ostra jazda - to jedynie określenie, jakie przychodzi na myśl podczas oglądania (co ja piszę - delektowania się!) imponującego intro, jak i całej historii.

Fabuła jest zdecydowanie mocną stroną opisywanego dodatku. Jeśli stwierdzicie, że w klasycznych RTS-ach chodzi przede wszystkim o jak najbardziej wystrzałową naparankę, a fabuła to tylko kolejna dodana na siłę bujda na resorach, to zasadniczo przy-



znam was rację. Ale nie do końca. Czy czytając książkę mieliście kiedyś wrażenie, że autor cały czas gra wam na nosie?

Zwodzi, wprowadzając nieoczekiwane zwroty w akcji, kiedy was wydawało się, że wiecie już, jak potoczy się historia? Czy takańcie się jej, nie mogąc się doczekać, jaką tajemnicą odsłoni kolejna strona? Grze Yuri's Revenge towarzyszy podobne uczucie. Wątki fabularne po mistrzowski połączono i spleciono z wydarzeniami z poprzednich części. Umożliwiająca podróże w czasie Chronosfera pozwala bohaterom gry na dowolne manipulowanie historią. Powrócimy zatem do miejsc i misji doskonale znanych z poprzedniego Red Alerta. Tym razem będziemy mieć jednak okazję przekonać się, jak to było naprawdę po drugiej stronie barykady...

Jest to chyba pierwsza gra, w której tak wyraźnie poczułem, że polem bitwy jest nie tylko przestrzeń, ale i czas (i to mimo liniowej fabuły). Oprócz odwiedzin znajomych rejonów w ramach retrospekcji, trafiemy też w zupełnie nowe, niezbadane okolice. Mowa tu o miejscowościach, w których nigdy przedtem nie stanęła stopa człowieka. Czy we współczesnym świecie, a tym bardziej świadomie przyszłości, jaki znamy z RA2, jest to możliwe? Oczywiście! Nie zapominajcie, że eksperymentowanie z podrozami w czasie jest dość ryzykowne, a technologia jeszcze niedopracowana. Jednak w jaki sposób

mapę Europy ze współczesnymi granicami? Dobra, dobra... Znali się przemądrzały "Polish editor"! Czy to aż takie ważne? Prezydent Amerykanów nie wie, kto jest prezydentem Meksyku, choć był gubernatorem Teksasu, a mimo to i tak w jego kraju jest najpotężniejszy, najwspanialszy, najlepszy demokratyczny i miłujący pokój naród! Wybaccie, ale w tej grze zagrają przecież młodzicy ludzie. Radzę im nie wyciągać z niej absolutnie żadnych wniosków, a geografię uczyć się raczej z atlasu...

Najbardziej zadziwiający jest fakt, że większość zawartych w tym dodatku ulepszeń bardzo szybko przestaje się zauważać. Dopiero gdy ponownie odpalą się starego, nieaktualizowanego RA2 widać, jak wielka jest różnica. Nie da się ukryć, że w stworzeniu packa, tym razem z misjami, włożono naprawdę sporo wysiłku. W każdym razie więcej niż w jakikolwiek dodatku do serii C&C, jaki się do tej pory ukazał. Dobre znam je wszystkie, więc mogę to stwierdzić z pełną odpowiedzialnością. Zaryzykowałem nawet stwierdzenie, iż w Yuri's Revenge gra się zdecydowanie przyjemniej niż w podstawowej, przewidywalnej RA2. Z drugiej strony, wcale nie jest to jakaś nowa jakość. Ponadto dla maniaków przejście dodatku może się okazać zbyt proste (fakt, lekkie, ale jakże przyjemne), bowiem zakładam, że tylko wierni C&C czytają ten tekst. Reszta pewnie wybałusza gały na kosmiczne efekty nowej Dune.

Na koniec pragnę zaznaczyć, że ocenę przyznałem nie w kategorii "gra", lecz "dodatek do gry". Zresztą, cała recenzja i tak na nic - powiedziemy sobie szczerze, już wkrótce nadziejemy się długo oczekiwanej Renegade i kto będzie wtedy pamiętać o jakimś dodatku do RA2? Ale póki co, bez dwóch zdań raz jeszcze możemy powiedzieć: Westwood Proudly Presents...

Reszta jest milczeniem.

Producent: Westwood / EA ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: www.westwood.com ■ Wymagania: P266 MHz, 64 MB RAM, 2 MB video RAM, Win 9x, DirectX 6.0

■ Akcelerator: niepotrzebny

- jeśli lubisz RA - wszystko... ■ klimat ■ mnóstwo nowych jednostek
- nowy krajobraz ■ nowe taktiki... ■ dla wyjadaczy za łatwa i za krótka (ale zawsze jest poziom Hard)
- nadal kiepska AI przeciwnika

OLZ

Bardzo dobry dodatek!

8

Premiera 3.12

szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

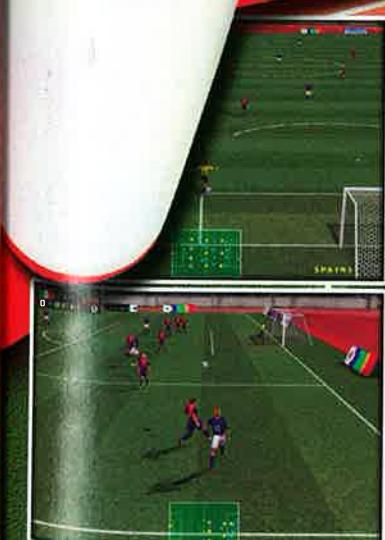
Komentuje
Mateusz Borek

79 CENA
90

POLSKA GOOLAJ!



gratis!



Przeciętne spotkanie toczy się na wysokim poziomie, komputerowi przeciwnicy nie dają się robić w konia byle jakim trikiem, a cała zabawa jest wyjątkowo dynamiczna.

Świat Gier Komputerowych 11/2001

Pozostaje tylko się przed komputerem i zakrzyknąć: Polska Goola!

www.gry.onet.pl

REKOMENDACJA
www.gry.onet.pl



www.manta.com.pl

e-mail: manta@manta.com.pl

Copyright 2001 Trecision S.p.A. All rights reserved.
Trecision Net-crit is a trademark and logo are registered trademark of Trecision S.p.A.

Manta Multimedia jest zastreżonym znakiem firmowym MANTA Bogdan Włodzki.

DIVIDED GROUND

Middle East Conflict 1948-1973



Mac Abra

Ogólnie to lubię firmę Talonsoft, gdyż pracujący w niej ludzie zrobili wiele dobrego dla fanów gier strategicznych. Wszelako przy całej sympatii dla TS, nie ukrywam, że irytuje mnie jej "polityka". Tasiemkowe cykle (Battleground!!!...), eksplotowanie do mrości jednego tematu (wojny secesyjne... autentyczne, obrzydliwi dokumenty ten okres w historii) sprawiają, że do każdej kolejnej gry z tej stajni podchodzę ostrożnie - jak pies do jeża. Nigdy nie wiem, co mnie spotka.

W podejściu do najnowszego produktu spotkał mnie zawód i to spory. Tym większy, że początkowo wyglądało, iż będzie pięknie. DG opowiada bowiem o wojnach izraelsko-arabskich w okresie 1948-73. Temat stosunkowo mało ograniczony i nieznany. A przecież było tam naprawdę gorąco i to nie tylko dlatego, że kolejne starcia toczyły się na pustyniach w palących promieniach słońca.

Ostrzylem ząbki na tę grę - o naiwny! W miarę upływu czasu coraz bardziej wydłużała mi się mina. DG huła na engine'ie znany choćby z leciwego już Western Front i nie za bardzo zauważylem, by wprowadzono coś nowego. Drugim niemalym zaskoczeniem była miserka instrukcja. Talonsoftowcy znani byli z tego, że ich instrukcje były grubie, obszernie i do boku szczerbolio. Tymczasem tutaj zafundowano nam jakąś cienką broszurkę i to - jak mi się zdaje - zrobioną przez kogoś, kto za wiele w tej grę nie pogrązł. Trzecią niemalą niespodzianką była nadspodziewana niestabilność gry. Wyskakiwała do Windows tak często jak wypuszczony Casanova do pobliskiego domku z wesołymi paniami! Nie wspominając już o paru innych buraczkach, które oczywiście nie ułatwiały życia. Na stronie producenta znalazłem patch, którego instalacja znacznie zredukowała te frustrujące zwisy i bugi - no ale, na miłość boską, gdzie byli firmowi beta testerzy?!

Jak sami rozumiecie, po zimnym pryszniku na dzień dobry humor mi się zwrócił totalnie i na grę patrzałem raczej okiem sępa, niż obiektywnego recenzenta. Trzeba jednak przyznać, że gra starała się bardzo, by NIE poprawić mi nastroju. O ile do spora ponad 20 misji solowych, opartych zwykle na faktach historycznych, zastrzeżeń specjalnych nie mam, to tryb kampanii okazał się skandaliczny. Są sprawdzie 4 (po dwie na obie strony), ale prawdę powiedziasz, że różnią się głównie nazwami. Tak czy inaczej, są nudne do boku - cały



Nie rozumiem, w Western Front wróg zachowywał się dużo bardziej sensownie niż tutaj. Czyżby więc świadomie obniżono poziom AI? Ale po co? Nie wiem. Wiem za to, że braki AI szczególnie rażą właściwie w kampaniach. Tam należy przecież myśleć globalnie. Tymczasem komputer często zachowuje się jak gracz szachowy, dla którego najważniejszym celem jest zbićie jak największej liczby pionów wroga, a nie zasłachowanie króla.

O grafice i muzyce nie będę się wypowiadać. Nie dlatego, że jest bardzo zła (bo nie jest), po prostu W NICZYM nie odbiega od tego, co widzieliśmy już i w Western Front, i Rising Sun, i... i szkoda czasu na powtarzanie tych samych opinii. Wymagania sprzętowe są jak na dzisiejsze czasy skromniutkie (ale też dlatego, że gra robiona jest na engine'ie sprzed kilku lat, więc cieszyć się nadmienie nie ma z czego). Można grać tak solo, jak i w trybie multiplayer (do 16 graczy via LAN lub Internet, w tym także przez pocztę elektroniczną).

W efekcie uzyskujemy grę co najwyżej przeciętną, której nie polecam fanom strategii. Dziedzic sobie sprawę, że w tej recenzji skoncentrowałem się na negatywach, pomijając choćby całkiem nieźle (mimo wszystko) grywalność itd. OK. Wcale nie twierdzę, że jestem obiektywny. Ale jakby ktoś zaprosił was na "wystawne przyjęcie w ekskluzywnej restauracji", a skończyłoby się na cheeseburgerze i frytkach w Mac Donaldzie... Ja LUBIĘ frytki z Maca - ale, u licha, liczyłem na kawior i trufle!

4

Producent: Talonsoft ■ Dystrybutor: Talonsoft ■ Internet: www.talonsoft.com

■ Wymagania: P133, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX ■ Akcelerator: zapomni!

■ starannie odwzorowane realia historyczne ■ dobre misje solowe ■ rzadko wykorzystywane w grach teatr działań

■ niestabilność ■ sporo buraków ■ schronione kampanie ■ kiepska instalacja ■ marne AI

ONLINE

GATUNEK: STRATEGIA

Schrzaniли tą grę!

Dirt Car Racing: Pinball

Takasha

Podobnie jak platformówki, komputerowe pinballi mają długą, chlubną historię i wielu sławnych przedstawicieli. Ostatnio mieliście okazję poznać jednego z nich, tzn. zamieszczony na płycie CDA Big Race USA. Większość pinballi ma klasyczny wygląd i formułę, którą znamy wszyscy z salonów gier. Bywały jednak i takie, które wychodziły daleko poza ramy schematu. Takim tytułem był np. Adventure Pinball: Forgotten Island - giera wspierana engine'em Unreal.

W tym jednak na ziemi i zajmijmy się naszym dzisiejszym bohaterem. Temat gier, którą wyobraziły koleżeńskie Ratbag, wydjęto z serii wyścigów samochodowych pod tytułem Dirt Track Racing. Jak dotychczas ukazały się trzy: Dirt Track Racing, DTR: Australia, DTR: Sprint Cars. Ten ostatni miałem okazję opisać, a od pozostałych odbiły się swego czasu Gem.in. DTR: Sprint Cars dostało całe 3 punkty, więc - jaki widać - daleko nie dojechało. Podobnie pozostałe wyścigi - gdy zapytałem o nie Gem.iniego, wyciągnął z szuflady papierowy woreczek z kolorowym paviem i pomachnął nim zamaszyście.

Wyścigowy pinball nazwano Dirt Track Racing Pinball - a jakże. Gracz dostaje dwa stoly, obo w podobnym klimacie i z taką samą liczbą bumperów (trzema). Oba zostały tak konstruowane, aby gracz miał wrażenie, że uczestniczy w wyścigu piekielnych maszyn. Oczywiście potrzebujesz sporej wyobraźni, aby wzmówić sobie, że stalowa kula to najnowszy bolid wyścigowy. Wygląd i projekt DTR: Pinball ma ci w tym pomóc.

Zdeterminowane przez temat stoly zapowiadają w całą masę pobudzanych przez kulę "atrakcję". Wybijając pewną sekwencję, możemy np. zmieniać biegi maszyny. Należy w tym celu uderzać w specjalne tarcze. Jeżeli graczy uda się dojść do czwórki, dostaje premię - 20 milionów. Każdy kolejny rajd po specjalnie skonstruowanych torach zbliza rajdowego kierowce do Late Model 5-Ball. W tym trybie dostajemy i strzelamy aż pięcioma kulami. Oczywiście stawki za trafienia są znacznie wyższe.

Podobna zabawa, lecz tym razem dwiema stalowymi kulami, czeka was, jeśli uderycie w rampę RPM. Dobrej też zjazdów do Wildcard i Workshop. W tym pierwszym zyskujemy 50 tysięcy za wejście. Za kolejne stawka rośnie o kolejne 50 tysięcy zielonych. Kiedy uzbieramy odpowiednią sumkę, można zrobić porządne zakupy. Nowe ogumienie, skrzynia biegów, zawieszenie itd. Niemal wszystkie części naszego bolidu mogą być w Workshopie uwzględnione. Oczywiście jest to bardzo opłacalna inwestycja. Na stole Dirt Track Racing umieszczono odpowiedniki wszystkich głównych przedsiębiorstw samochodowych. Unowocześnienie jednego z nich spowoduje, że jeśli trafisz w jego strefę kulą, dostaniesz znacznie więcej punktów.

O ile na stole DTR chodzi o rozbudowanie maszyny, doładowanie i wyciągnięcie kosmicznej prędkości, o tyle w DTR: Sprint Cars stawiamy na umiejętności kierowców. Trzeba w tym miejscu wyjaśnić, że Sprint Cars to małe, śmieszne samochodziki, które pamiętacie zapewne z Mad Maxa. Konstrukcja pojazdu to właściwie sama klatka ze stalowych rur, cztery koła i potężny silnik. Te wózki są diabło zwrotne i mają potworne przyspieszenie, lecz są również bardzo niestabilne. Wyscigi SP cieszą się w USA niesamowitym powodzeniem - zdaje się właśnie dlatego, że niemal w każdym wyścigu jakoś zakończy kierowca do góry kółkami.

W pinballu musimy najpierw posadzić za kółkiem doświadczonego kierowcę. Nie ma co ukrywać - dwie prawko kategorii B nie wystarczy i przy mistrzach SP jesteś co najwyżej niedzielnym kierowcą. Umiętność zawodowca przekłada się oczywiście na punkty, a te oznacza lepszy wynik. I tak to właśnie kręci.



Dirt Car Racing: Pinball parkuje w środku stawki pinballowych hitów. Stoly są wykonane porządkie. Możemy odpalić je w rozdzielcości od 640 x 480 do 1600 x 1200 punktów oraz określić ilość detali obrazu. Do wyboru mamy również trzy ujęcia kamery. Muzyczka, która nam towarzyszy podczas zabawy, brzmi dosyć dobrze. Dźwiękiem również nie można nic zarzucić. Gra toczy się bez zbytnich przesztyletów, a bonusy są całkiem pomysłowe. Niedziela kulką niknie z pola widzenia, co jest spowodowane olbrzymią ilością lamp i kolorowych strzałek, ale ogólnie gra się dobrze. Nie do końca rozplanowano też trasy kulek, ale to jest raczej moja subiektywna opinia (Gem.in nie miał im nic do zarzucenia). Autorzy przygotowali cztery poziomy gry (Novice, Regular, Arcade, Tournament), więc każdy gracz będzie mógł dopasować poziom trudności, a także zagrać z przyjaciółmi. Poszczególne tryby umożliwiają oczywiście grę naprzemianową (do czterech graczy). Inne konfiguracje, podobnie jak w Pinball Kiss czy Avenger's Pinball, obejmują wszystkie standardowe w tego typu grach opcje.

Dirt Car Racing: Pinball jest świetny, jeśli będziesz grał z kumplem. Zabawa w samotności przynosi już mniej radości i szybko się nudzi. SPR to tytuł, nad którym warto się zastanowić, jeżeli nie masz akurat w domu żadnego pinballa. Jednocześnie jest wiele lepszych i ciekawszych gier z tego gatunku (choćby wspomniany Adventure Pinball: Forgotten Island). Nie ma wątpliwości, że fani wyścigów samochodowych SCR zagrają w pinballową wersję z przyjemnością. Ogólnie giera znajduje się gdzieś pomiędzy 6 i 7 na dziesięciostopniowej skali CDA. Specjalnie nie polecam, ale odradzam też.

6

Producent: Ratbag ■ Dystrybutor: Infogrames ■ Internet: www.ratbagames.com/index

■ Wymagania: Pentium 266, 32 MB RAM, 60 MB Hard Disk Space, 4x CD-ROM, Windows 95/98/ME, 4 MB Video Card ■ Akcelerator: nie trzeba

■ 5 kulek rulez! ■ wyścig w każdej turze

■ nic nowego ■ tylko dwa stoly ■ oba stoly bardzo podobne

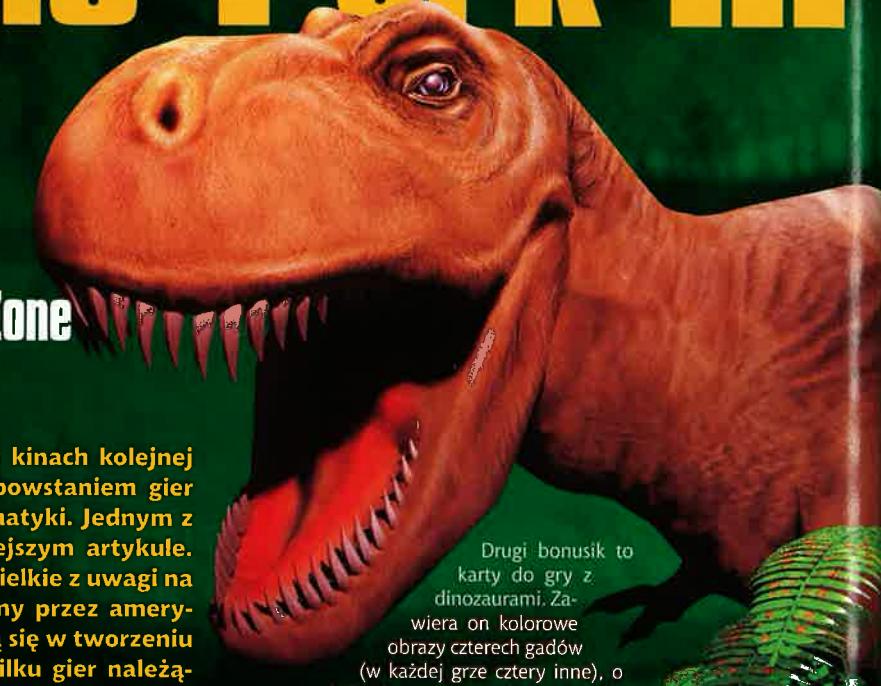
ONLINE

Jurassic Park III Games

Dino Defenders oraz Danger Zone

■ LEGION

Jak można się było spodziewać, pojawienie się w kinach kolejnej (trzeciej) części Parku Jurajskiego zaowocowało powstaniem gier komputerowych i produktów czerpiących z tej tematyki. Jednym z pierwszych jest zestaw gier opisywanych w niniejszym artykule. Grono dopuszczonych do zabawy jest niestety niewielkie z uwagi na przedział wiekowy odbiorców produktu. Stworzony przez amerykańską grupę Knowledge Adventure, specjalizującą się w tworzeniu programów edukacyjnych, produkt składa się z kilku gier należących do najprzeróżniejszych gatunków i przeznaczonych dla dzieci w wieku od 7 do 13 lat. Każda z tych gier oparta jest na fabule najnowszej części Parku Jurajskiego i zasady ma łączyć przyjemne z pożytecznym, a więc oferuje naukę połączoną z zabawą.

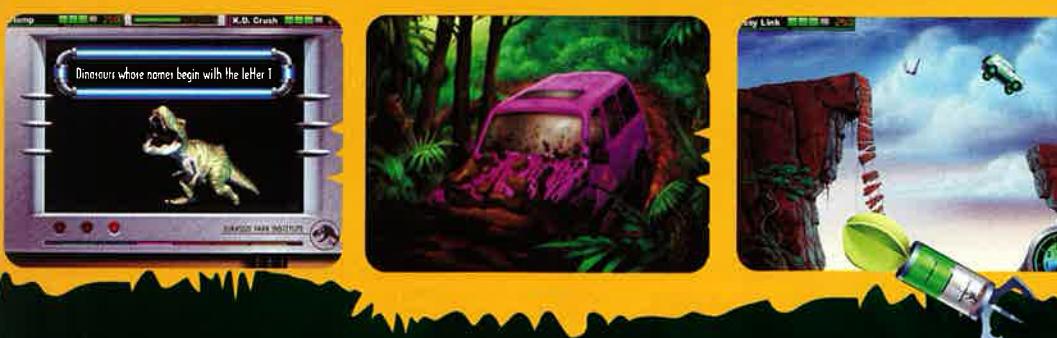


Drugi bonusik to karty do gry z dinozaurami. Zawiera on kolorowe obrazy czterech gadów (w każdej grze cztery inne), o których można uzyskać szczegółowe informacje (wzrost, waga, długość żebów). Obrazy można wydrukować w postaci wspomnianych kart, którymi można wymienić się z kolegą. Poza tym możemy zajrzeć do typowej galerii dinozów, w której znajdziemy bardziej szczegółowe informacje na ich temat (nawet takie, które sprostowują przeklamania zawarte w filmach).

Najbardziej rozbudowanym dodatkiem jest Instytut Parku Jurajskiego, w którym znajdziemy dwie gry - puzzle (T-Rex) i dwie karty, oraz część internetową Instytutu, która obiecuje atrakcje w postaci wizyty na Wyspie Przygód w Universal Studio w Hollywood lub na tej samej stronie uzupełnienie informacji na wszelkie tematy dotyczące dinozaurów.

Cały pakiet składa się z kilku gier. Moim zadaniem jest przybliżenie dwóch wymienionych w tytule elementów, z których jeden ma charakter zręcznościowej platformki (Dino Defenders), a drugi przypomina nieco chińczyka i jest grą planszową z ukrytymi pod każdą pozycją minigrami (Danger Zone). Każda z gier wchodzących w skład pakietu jest samodzielna względem pozostałych i w związku z tym - zanim przejdę do szczegółów - kilka słów poświęć na opisanie pewnych elementów wspólnych, które można znaleźć na płytach pochodzących z Knowledge Adventure.

W tak zwanych Xtras, umieszczonych standardowo na każdej płycie z grą, znajdują się związane z tematyką dinozaurów quizy, minigry



oraz inne niespodzianki, będące pożytecznym uzupełnieniem głównej zawartości płytki, jaką jest gra. Wśród nich znajdziemy quiz sprawdzający wiedzę dziecka w zakresie podstawowych zagadnień z biologii, w tym oczywiście fizjologii i anatomii wielkich gadów. Quiz zatytułowany jest "Wykop dinozaura", a jego konstrukcja przypomina test jednokrotnego wyboru.

GATUNEK: ARCADE/EDUKACJA

nych oczek, o które przesuniemy pionek na planszy. W tym przypadku kostką jest klawisz [space], a pionkiem terenowy samochód z napędem na cztery koła. Plansza zas to nawiedzona przez trzęsienie ziemi wyspa z laboratorium, w którym klonowane są dinozaury. Wyspa, jak i nasz "pionek" są w pełni trójwymiarowe, wyspa ponadto jest bajecznie kolorowa i ma kilkadziesiąt pól, po których moźliwie przemieszczamy nasz 4x4. Generalnie celem gracza lub graczy jest dostanie się do laboratorium umieszczonego w centrum wyspy. Jednym z warunków otrzymania pozwolenia na wjazd do niego jest zdobycie DNA wybranej dinozaura. Kto pierwszy zdobędzie cztery próbki materiału genetycznego, musi tylko dostać się na pole oznaczające wjazd do laboratorium. Nagrodą za wygraną grę jest możliwość odtworzenia wybranego gada z "upolowanego" DNA celem wydrukowania jego obrazu. Aby uzyskać pełną galerię dinozaurów, należy ukończyć grę siedem razy. Na planszy zawsze znajduje się dwóch graczy, co pozwala na grę dwuosobową z kolegą lub zmagań z komputerowym "Dino Defenderem".

Plansza gry składa się z kilkudziesięciu pól, na których spotykają gracza najprzeróżniejsze zdarzenia. Zdarzenia można podzielić na cztery kategorie. Pierwsza i zarazem najważniejsza to tzw. operacja DART, czyli polowanie na gadzie DNA. Wprowadzając samochód na pole oznaczone symbolem celownika graczy zostaje przeniesiony do dżungli, by za pomocą snajperskiego próbnika ustrzelić wybranego dinozaura. Oczywiście tacy są bezkrwawe, a jedynym obiektem, który może w ich trakcie ucierpieć, jest Dino Defender gracza. Drugi rodzaj pól to lokacje, których odwiedzenie powoduje uruchomienie jednej z jedenastu minigier o najprzeróżniejszych charakterach. Dobrym przykładem są pola o nazwach Decoding Danger i Call of the Wild, gdzie musimy się wykazać refleksem i spostrzegawczością, jak i pamięcią do dźwięków.

Każda pomyślnie zakończona operacja nagradzana jest punktami gry, których możemy użyć, by kupować sprzęt w sklepie z dinoakcesoriami, leki w punkcie pierwszej pomocy czy też weźwać helikopter dla wyciągnięcia auta z błota. W większości minigier wprowadzony został element rywalizacji bądź współpracy z graczem wirtualnym lub kolegą czy też rodzicem.

Niestety nie ma tu miejsca na szczegółowe opisanie wszystkich możliwości, jakie oferuje Danger Zone. Generalnie muszę stwierdzić, że nie spotkałem się jeszcze z tak rozbudowaną, a zarazem niesamowicie przyjemną grą dla dzieci. Ale nie tylko. Przynajmniej, że spędzilem kilka dobrych godzin, bawiąc się w łowę DNA, już wyłącznie dla własnej przyjemności.

Wizualnie i dźwiękowo produkt stoi na naprawdę wysokim poziomie.

Dino Defenders

Niestety tak pochlebnych opinii nie można wyrazić na temat drugiego produktu Knowledge Adventure: Dino Defenders. Gra została oparta na tym samy engine'ie graficznym co opisywana powyżej, złożkowiku - jak już wspomniałem - jest to typowa platforma zręcznościówka. Oczywiście tematyka zaczerpnięta została z filmu, a co za tym idzie - głównym zadaniem gracza jest dotarcie do zniszczonego przez trzęsienie ziemi laboratorium. Jednak zanim udamy się na pole walki, warto poświecić kilka słów treningowi i samemu menu gry, które mimo wszystko wykonane zostało interesująco, a przede wszystkim w sposób przystosowany dla małego odbiorcy. Przed dokonaniem każdej czynności słyszymy i widzimy ostrzeżenie o skutkach, jakie wywołyły nasze działania, jesteśmy również szczegółowo wtyjemniczani w dostępne opcje przez mocno przejętego lektora. Duży nacisk położono na prostotę obsługi i zastuguje ona na pochwałę z uwagi na odbiorców Dino Defenders. Dokładność wyjaśnienia najlepiej można odczuć w misji treningowej, w której dzięki tzw. "cieniom" zapoznamy się z możliwościami manualnymi naszego bohatera. Zobaczmy tam szczegółowy opis każdego klawisza sterowania i poznajmy zasady bezkrwawej walki z dinozaurami.

Z "wyglądu" Dino Defenders nieco przypomina nieśmiertelnego Prehistoryka, jednak nasz dżikus ubrany jest w specjalną i mieniającą się w słońcu zbroję, a zamiast ogromnej maczugi ma cały arsenał środków obezwładniających dinozaury. W tym przypadku też nie mamy o rozlewie krwi. Cała fabuła sprawdza się do przemierzania poszczególnych plansz, na których umieszczone są przekaźniki zasilające zniszczone po trzęsieniu ziemi. Naszym zadaniem jest włączenie wszystkich celem przywrócenia zasilania na wyspie, co umożliwi zapędzenia gadów do ich wybiegów. Zanim do tego dojdzie, musimy

przebrnąć przez pięć dostępnych leveli, na które składa się kilka scenariuszy. Każdy przenosi nas w inną otoczenie - raz poruszamy się w stepie pełnym niewielkich, ale bardzo zadziornych Velociraptorów, innym razem przemykamy po lianach w dżungli zamieszkanej przez T-Rexa, by czasami zanurkować w podziemnej jaskini albo znaleźć się w spustoszonym muzeum, w którym zaledwili się Pterodaktyli. Nad każdą planszą trzeba trochę pomyśleć, gdyż sama zręczność nie wystarczy. Akcja gry nie jest zbytnio dynamiczna, lokacje są fadne, jednak nie rewelacyjne. W tym zakresie Dino Defenders odstaje znacznie od Danger Zone. W tym przypadku problemem jest przydział wiekowy odbiorców. Moim zdaniem, mało dynamiczna akcja szybko zniechęci starsze dzieci do Dino Defenders. Z drugiej strony, wzbudzi zainteresowanie młodszych dzieciaków - jednak sterowanie postacią Defendera może okazać się zbyt skomplikowane, a lokacje zbyt trudne do pokonania. Autorzy chyba nie mogli się zdecydować, do kogo gra jest adresowana. O ile w Danger Zone poziom trudności i nastawienie na edukację połączoną z nauką zostało wypośrodkowane (przez co znajdzie ona wielu zwolenników), o tyle w DD już po chwili dziecko zacznie się nudzić, a poza tym niczego się nie nauczy.

Ocenę mogą nieznacznie podnieść wrażenia, które daje strona graficzna i dźwiękowa. Lokacje są różnorodne i bardziej fadne wykonane, postacie gadów i bohatera są w pełni trójwymiarowe i co najważniejsze, duże oraz kolorowe. Ponadto, podobnie jak w DZ, towarzyszą nam ciągle komentarze lektora, który chętnie służy radą i potrafi zdopingować dziecko do dalszej zabawy. Poza tym każdy przedtem w grze określony jest wspaniałymi sekwencjami animowanymi, które na pewno spodobać się najmłodszym. Jednak, jak wspomniałem wyżej, na wyższą ocenę zasługuje Danger Zone ze względu na większą wartość edukacyjną, ciekawszy pomysł i mniej standardową oprawę. Dino Defenders nie jest całkowicie złym programem, jednak chowa się w jej cieniu.

■ Każda z tych dwu gier oparta jest na fabule najnowszej części Parku Jurajskiego i zasady ma łączyć przyjemne z pożytecznym, a więc oferuje naukę połączoną z zabawą



Patrząc całoszybowo na produkty Knowledge Adventure, można powiedzieć, że autorzy znają się na rzeczy i wiedzą, w jaki sposób dotrzeć do najmłodszych użytkowników komputerów. Nie wprowadzając do swoich gier elementów przemocy stworzyli ciekawe i zabawne dzieła, jakich naprawdę brakuje na rynku gier. Pozostaje mieć nadzieję, że gry te zostaną wydane w języku polskim.

5
Dino Defenders

Producent: Knowledge Adventure ■ Dystrybutor: Knowledge Adventure ■ Internet: <http://www.KnowledgeAdventure.com> ■ Wymagania: P 333 64 RAM ■ Akcelerator: niekonieczny

■ ładna oprawa graficzna i dźwiękowa ■ bez rozlewów krwi

■ nuda ■ zbyt skomplikowana dla najmłodszych odbiorców, dla których została przewidziana

8
Danger Zone

Producent: Knowledge Adventure ■ Dystrybutor: Knowledge Adventure ■ Internet: <http://www.KnowledgeAdventure.com> ■ Wymagania: P 333 64 RAM ■ Akcelerator: niekonieczny

■ wykorzystanie zasad gry planszowej ■ dynamiczna akcja ■ wspaniała grafika i dźwięk ■ możliwość rywalizacji i współpracy ■ bez rozlewów krwi

■ trochę zbyt "amerykańskie" wykonanie?



El General Magnifico

Tak się jakoś porobiło, że gry komputerowe tworzy niemal każdy, kto ma na to ochotę. Odnoszę niktak wrażenie, że niektóre z gier powstały tylko dlatego, że ich twórcy nie mieli akurat niczego innego do roboty.

Ile jest to do końca takie zle - lepiej pisać programy komputerowe, niż mordować np. komputery. Czy można zabić komputer? Wiesław Górnicki opisał przypadek, z którego wynika, że można. Po przepędzeniu Czerwównych Khmerów ze stolicy Kampuczy zobaczył tam w jednym z biur komputer, o którym można jedynie rzec, że został zamordowany. Z klawiatury, na przykład, wyłamano każdy klawisz, który następnie pieczętowicie miażdżono. Każdy scalak na płycie głównej rozbito uderzeniem małego młoteczka, wszysko starannie wyebeszon i porozbijano, w ślepej furii zadając sobie znacznie więcej roboty, niż to było potrzebne do uszkodzenia komputera. Aby zabić ten komputer, ktoś stracił mnóstwo czasu. Twórcy gry "Clay Agent" też mieli sporo czasu do zabicia - i trzeba przyznać, że to, co osiągnęli, nie jest zwykłą partaniną - o nie! To partanina mi-



strzowska! Przystępować do pisania gry, nie mając zupełnie scenariusza, nie każdy potrafi - ale, jak się okazuje, przedsięwzięcie może się udać! Program jest

3+

Producent: 10 Company ■ Dystrybutor: Manta ■ Internet: xxxxxxxxx ■ Wymaganie: P133, Karta graficzna 2 MB RAM, Windows95/98/ME, 16 MB RAM, CD x8, DirectX 7.0 lub lepszy, 150 MB wolnej przestrzeni na HD

■ Akcelerator: tak

■ Igracz (choć bez przesady z zechwytami) grafika i niezła muzyczka
■ kompletny brak (jakkolwiek myślę przewodniej w grze, Można oczywiście robić grę bez scenariusza, ale po co)

INFO

GATUNEK: PRZYGODOWA

liniowy aż do bólu i ma się wrażenie, że jego twórcy wymyslali kolejne gagi ad hoc, w zależności od potrzeby chwili.

Gra należy do modnych obecnie krzyżówek. Nie bardzo wiem, co prawda, co jej twórcy chcieli ze sobą skryżować. Wydaje mi się - ale to tylko moja supozycja! - że zamierzali połączyć przygodówkę z platformówką i wyszło im coś, co niesłyszy nie odziedziczyło żadnej z cech, za które tak lubimy oba gatunki.

Na początku mamy bardzo kiepskie wprowadzenie do gry, a potem jest jeszcze gorzej. Clay Agent to gliniany jegomość wystający przez nieznane nam bliżej typu na dość podejrzanie wyglądającą planetę w poszukiwaniu zaginionej kuli bilardowej. Prowadzący jakiś pojazd kosmiczny (?) człowiek wydobywa z ukrycia cylinder z Gliniakiem, ozywa go głośem kawalerystycznej trąbki i wysyła w ślad za kulą. Gliniak ląduje na planecie i od tej chwili gra jest twoja...

Zacznijmy od tego, że grę w zasadzie "porąbano" na dość luźno ze sobą powiązane kawałki. Agent Gliniak musi kolejno pokonywać ekran za ekranem - inaczej tego nie sposoby nazwać. Wszystkie przedmioty potrzebne do uporania się z przeszkodą (rozpadliną, płotem, zamkniętą furtą) znajdują się na tym samym ekranie. Problem nie wymaga od ciebie przesadnego napinania intelektualnej muskulatury, bo kursor zmienia kształt, gdy z konkretnym przedmiotem możesz coś zrobić. Wszystko razem sprawdza się do kilku prób nie wymagających od gracza nawet pomysłów - przedmioty potrzebne do uporania się z problemem Gliniak znajduje albo w pobliżu, albo ma przy sobie (stalowy



fańcuch). W zasadzie można by ją zaliczyć do platformówek, te jednak wymagają od gracza zręczności manualnej, manewrowania pomiędzy bujającymi się liańami, przeskakiwania z gałęzi na gałąz - Gliniak jednak w ogóle takich ewolucji nie wykonuje. Nie lubi zresztą bez potrzeby pchać nosa w niebezpieczeństwo i kiedy każesz mu zrobić coś ryzykownego, podnosi obie łapy i ostrzega cię irytującym monotonnym "O! O!". Zadania, jakie mu trzeba zlecać, są z dodatku irytująco nielogicznych (niech nikt, komu yaya mię, nie próbuje wykonać wykrywacza min z rozwidlonej gałęzki i spręzyny z rozbitego budzika!). Wszystko to, co robimy, pozbawione jest zresztą sensu - nie wiemy, czy posyfajac Gliniaka do labiryntu przybliżamy go choć o cal do celu. Wierzymy, że tak, ale już po ósmej czy dziesiątej planszy do kontynuowania gry potrzebne jest coś więcej niż ślepa wiara - a tej mi zabrakło...

Dla porządku dodać należy, że gra ma wyjątkowo prosty interfejs, oryginalną grafikę - wszystko wszak dzieje się w świecie z gliny! - i niezłe animacje. Dość mocnym jej punktem jest ilustracja muzyczna - prosta, ale miła dla ucha. Grę można zapisywać w dowolnym punkcie i spokojnie ten zapis wywołać.

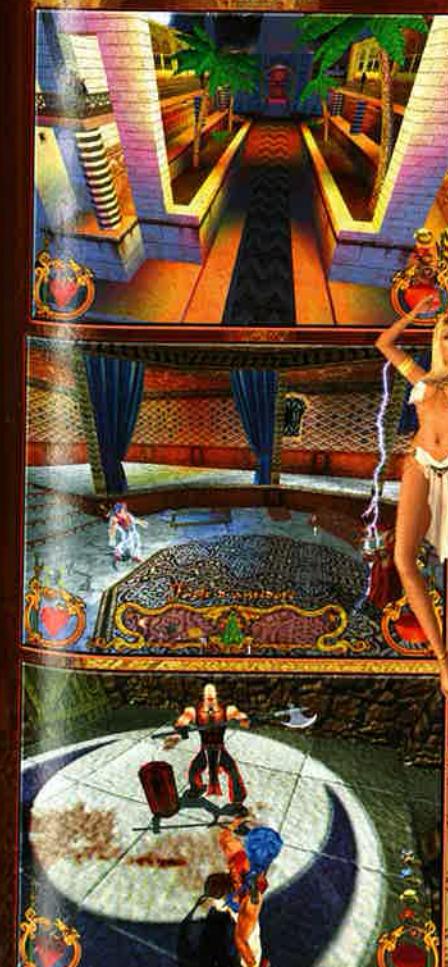
Clay Agenta można by ostatecznie polecić dzieciom, pod warunkiem że potem będziemy nadzorować ich zabawy. Pokonywanie linii energetycznej za pomocą zarzucania na nią fańcucha udało się wprawdzie (i tylko raz!) Kurtowi Russelowi i Sylvestrowi Stallone, nie jest to jednak coś, co może uścieszyć oko rodzica.

premia w grudniu

Orientalne Noce

79 90 **CENA**

Książę Persji spotyka Larę!!!



wanadoo

Silmariis

visiware

multimedia
manta

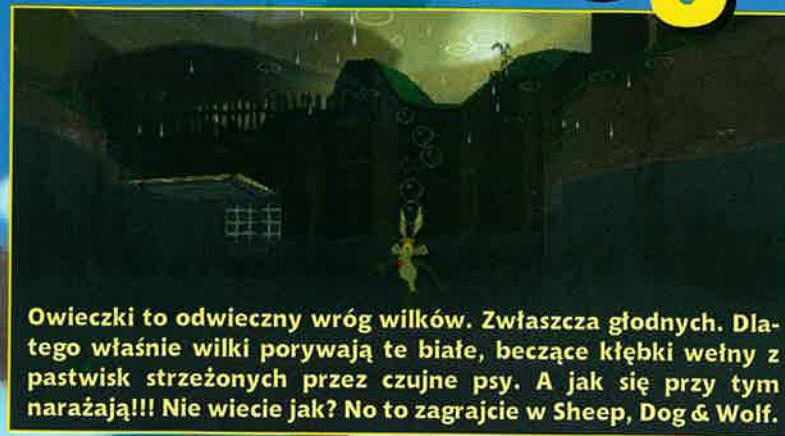
Tak, tak - ta gra to połączenie dwóch bodaj największych klasyków w historii gier akcji, opowiadających o przygodach księcia Persji i niesamowitej Lary. Fantastyczny klimat znany z opowieści o "Tysiącu i Jednej Nocy", prześliczna trójwymiarowa grafika, mnóstwo kolorów i efektów wizualnych, mrózjące krew w żyłach podkładki muzyczne i odgłosy - to tylko oprawa gry. Jej esencję zaś stanowi 7 arcydziełkowych etapów, 5 księżniczek do uratowania, serce jednej z nich do zdobycia i tron, na którym trzeba zasiąść. A wrogowie, z Wielkim Wezyrem na czele, wcale nie będą ułatwiać Ci zadania, czeka Cię więc ciężka

walka przy pomocy oręża białego i magii...

Szukaj w sklepach z grami i hipermarketach



Ghost



Owieczki to odwieczny wróg wilków. Zwłaszcza głodnych. Dlatego właśnie wilki porywają te białe, bęczeające kłębki wełny z pastwisk strzeżonych przez czujne psy. A jak się przy tym narażają!!! Nie wiecie jak? No to zagrajcie w Sheep, Dog & Wolf.

W tej właśnie grze przekonacie się, jak ciężki bywa żywot głodnego wilka (vel kojota, vel Kojota Willie, bo to on, mimo iż ani nie jest gatunek do końca się nie zgadza). Spójrzcie na te biedne wychudzoną mordkę, na te cieniutkie rączki i nogi, na oklapnięte uszy i wystające żebra - obraz nędzy i rozpaczy. A po drugiej stronie? Bezzębne, tłuste, wypasione, beztruskie i głupie owce i żadna z nich nie pomyśli, że tak wilk to też żywe stworzenie i musi jakos przetrwać. Ileż on musi się namęczyć, aby zdobyć choć jedną z nich. A do tego dochodzi jeszcze wredny, brutalny i nieprzekupny pies pasterski - Sam. Tłucze biednego wilka w mor... eeee, po twarzy przy byle okazji. No ale od czego w końcu jest grający?

W programie stworzonym przez firmę Black Sheep zadanem gracza jest pomóc wilkowi Ralphowi zdobyć upragnione owieczki, co jest trudną rzeczą. Czeka nas 16 coraz cięzszych poziomów, w których zabawa logiczna będzie przepłatać się z elementami zręcznościowymi. Podstawową zaletą tego programu jest świat, w jakim został umiejscowiony. Otóż cała rozgrywka bazuje na serii kreskówek Looney Toons i jest to niewątpliwie duży plus tej gry. Oprócz wilka Ralpha i psa Samiego zobaczymy jeszcze wiele innych znanych postaci - kaczora Duffiego, prostaczkę Porky'ego, strusia Pędziwiatra i kilka innych. Najczęściej w grze spotykać będziemy niesfornego kaczora, który okaże się naszym

CD-ACTION
11/2001



Drugim powodem, dla którego warto zaopatryć się w ten sposób, jest to, że gra wciaga. Na te kilka godzin, jakie zajmuje przejście planszy, naprawdę można zapomnieć o wszystkim.

Interakcja

Interakcja z otoczeniem jest dokładnie taka jak w filmach animowanych. Na planszach znajdziemy wiele elementów, z których możemy i będziemy musieli skorzystać. Najczęściej będą to równoważne, głazy do przesuwania lub zrzucań, windy, przyciski otwierające bramy, poletka z zieloniną, krzaki, w których możemy się ukryć, i jeszcze wiele, wiele innych. Inwencja twórców była w tym względzie bardzo duża - również zasób przedmiotów, z jakimi będziemy mieli do czynienia, jest dosyć obszernym zbiorem.

Grafika i dźwięk

Grafika jest bajecznie kolorowa, czasem cukierkowa i bardzo prosta. Jednak dokładnie taka, jaką znamy z większości kreskówek - postacie również poruszają się w sposób charakterystyczny dla ich animowanych odpowied-

GATUNEK: AKCJA 3D + LOGICZNA

Sheep, Dog & Wolf

nauczycielem i przewodnikiem. Swym sepieliąco-plującym głosem postrajają nas, jak mamy korzystać z umiejętności Ralpha, a także z niektórych przedmiotów i opcji w grze. Wilk jest bardzo wszechstronnie uzdolniony i potrafi oprócz standardowych czynności, jak chodzenie, bieganie czy skakanie, również skradać się, wspinać na pnącza, przesuwać przedmioty i głazy, pływać, chować w krzakach czy za skałami.

Rozgrywka

Przed nami jest 16 plansz, a na każdej naszym zadaniem jest ukrąść owce przed nosa czujnego psa. W miarę zdobywania kolejnych kłębów wełny plansze stają się coraz większe i coraz bardziej skomplikowane. A co za tym idzie - do zdobycia upragnionego bęczejącego kąska wykonujemy więcej czynności. Pomocone w tym będą różnorakie przedmioty, jakie znajdziemy na planszach lub zakupimy w ACME za pomocą poczty. W zasadzie nie zakupimy, a użyskamy - waląc pięścią w skrzynkę pocztową. Jak to w kreskówkach bywa, przedmioty, jak i sposób ich zastosowania bywają niekiedy dziwne. Jednak osoba mająca umiejętność logicznego myślenia i znającą nieliczne "filozofie" zwiastunowych filmów animowanych szybko domyśli się, jak je zastosować. W niektórych wypadkach kaczor Duffy postrajają nas, co z nimi zrobić, a pod jego czujnym okiem będziemy nawet mogli potrenować, jak ich używać. Gdzieś niedaleko umieszczone są też tabliczki ze znakami zapytania, na których znajdziemy wskazówki ułatwiające życie i pobudzające myślenie - a główkowanie jest przed nami sporo. Twórcy nie chcieli stworzyć produktu, którym pobawimy się parę godzin i odłożymy na półkę. Przejście niektórych plansz (większości) to całkowite ślecznenie przed monitorem i intensywnego kombinowania. Dlatego dam wam dobrą radę: nie śladujcie do tej gry bez czegoś do picia i paczki chipsów.



Drugim powodem, dla którego warto zaopatryć się w ten sposób, jest to, że gra wciaga. Na te kilka godzin, jakie zajmuje przejście planszy, naprawdę można zapomnieć o wszystkim.

Interakcja

Interakcja z otoczeniem jest dokładnie taka jak w filmach animowanych. Na planszach znajdziemy wiele elementów, z których możemy i będziemy musieli skorzystać. Najczęściej będą to równoważne, głazy do przesuwania lub zrzucań, windy, przyciski otwierające bramy, poletka z zieloniną, krzaki, w których możemy się ukryć, i jeszcze wiele, wiele innych. Inwencja twórców była w tym względzie bardzo duża - również zasób przedmiotów, z jakimi będziemy mieli do czynienia, jest dosyć obszernym zbiorem.

Grafika i dźwięk

Grafika jest bajecznie kolorowa, czasem cukierkowa i bardzo prosta. Jednak dokładnie taka, jaką znamy z większości kreskówek - postacie również poruszają się w sposób charakterystyczny dla ich animowanych odpowied-



ników. Dzięki możliwości ustawiania kamery istnieje szansa dokładnego przyjrzenia się otoczeniu, a opcja przełączająca tryby widzenia pozwala nam ujrzeć plansze oczami Ralpha. Niezłe jest też udźwiękowanie - uderzenia, upadki, odgłosy otoczenia czy dźwięki używanych przedmiotów kojarzą się w sposób jednoznaczny ze zwariowanymi animakami.

Zalety

Przed wszystkim świetny humor. Nasz biedny wilk Ralph wraz z kaczorem Duffym stanowią przekomiczny duet. Podobnie inne postacie z kreskówek - wyglądem, zachowaniem i wypowiedziami wywołują uśmiech na twarzach. Przeniesienie realiów świata Looney Toons do gry było dobrym pomysłem. Kolejnym plusem są zagadki - mimo że trudne i czasochłonne, to jednak niesamowicie wciągają. Nie będzie tu miejsca na sytuację, w której po paru nieudanych próbach znudzimy się grą i odstawiemy ją na półkę. Kiedy już zaczniemy, będziemy kombinować i kombinować, aż w końcu wykombinujemy. Zapewniam, że ukończenie kolejnego poziomu sprawi nam dużą satysfakcję. Można też zaprosić do zabawy kolegę/koleżankę. Współne główkowanie również sprawia niezłą frajdę. Zaś dla bardziej ambitnych przewidziano dodatkową atrakcję - otóż na każdej planszy można zdobyć punkty bonusowe. Aby to zrobić, wystarczy tylko uruchomić zegar odmierzający czas pracy. Jeśli jednak ma się nam udać, trzeba najpierw ten zegar znaleźć (a najczęściej jest dobrze ukryty), a następnie dostać się do niego. Kolejną zaletą jest to, że gra nie ma zbyt



dużych wymagań sprzętowych i na upartego nie potrzebuje nawet akceleratora.

Wady

Niestety nie można wykonać zapisu stanu gry w czasie rozgrywki, a dopiero po ukończeniu planszy. Na szczęście po nieudanym podejściu nie musimy zaczynać całego poziomu od początku, ale jeśli planujecie wykonać telefon czy pies domaga się wyjścia, zróbcie to, zanim sięgniecie do komputera. Zwłaszcza że rozgrywanie niektórych plansz ciągnie się godzinami. Czasem trafiają się jeszcze małe nieporządkie graficzne w rozdaniu znaków postaci w scianie, a kamera ustawiająca się automatycznie też nie zawsze dobrze dobiera widok. Na szczęście możemy te ustawienia skorygować ręcznie.

Braki

Brakuje tu opcji ustawiania poziomu trudności. W moim przypadku, jeśli z zagadkami radziłem sobie nawet dobrze, to część zręcznościowa nie zawsze okazywała się do pokonania. Z jednej strony, chciałbym, aby została spłoszona, a z drugiej... czy jest w Polsce aktor, który potrafiłby godnie naśladować przebarwną wymowę Duffy'ego czy prostaczkę Porky'ego?

Podsumowanie

Bawiłem się przy tym programie świetnie i myślę, że gra - choć nie jest ani rewolucyjna, ani nie wybija się



szczególnie w jakimś względzie - dzięki kilku bardzo dobrym elementom, na stałeagości na półce obok mojego komputera. Zatem podsumowując: jeśli znudzili was gry typu "zabij-wszystko-co-się-rusza" i macie niebanalne/banalne (niepotrzebne skreślić) poczucie humoru, jak też lubicie kreskówki i chcięcie po prostu dobrze się zabawić, poszukajcie gry Sheep, Dog & Wolf.

I to już wszystko, ludziska!!! That's all, folks!

[Tu rozlega się charakterystyczny temat muzyczny z kreskówek Braci Warner, a na recenzenta spada fortepian.]

Niezły ubaw!

Niezły ubaw!

Producent: Black Sheep, Infogrames ■ Dystybutory: Infogrames ■ Internet: www.looneytunesgames.com ■ Wymagania: PII 400 MHz, 64 MB RAM, Karta graficzna 16 MB, CD-RQM X8, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: niekonieczne

■ humor ■ świat Looney Toons ■ zagadki ■ wciąż ■ kaczor Duffy ■ grafika ■ wyciebia ciężko

■ drobne błędy graficzne ■ brak możliwości zapisu w dowolnej chwili

8

grudzień 2001 CD-ACTION 71

Seria multimedialna

bawi i uczy

Oskar poznaje świat

Odkrywa tajemnice lasu

odbywając odkrywczą podróz do leśnego świata.

Oskar wyrusza za miasto

Wyrusza za miasto by spotkać rośliny i zwierzęta żyjące nieopodal nas.

49,90

Odwiedza gospodarstwo poznając uprawiane tam rośliny i hodowane zwierzęta.

Oskar nurkuje w jeziorze

Nurkuje w jeziorze zaznajamiając się z wodną fauną i florą.

49,90

Każdy program z serii 'Oskar poznaje świat' to:

- Odkrywczka wyprawa do świata przyrody!
- Wysoka Jakość merytoryczna przedstawiona przyjaznie i zabawnie!
- W każdym programie 12 ciekawych gier ukrytych wśród roślin i zwierząt!
- Z pełne wersje językowe: polska i angielska!
- Wszystkie postacie interpretowane głosem przez zawodowych aktorów!
- Nauka poprzez doskonałą zabawę!

L.K. Avalon skr. 66 35-959 Rzeszów
tel: (17) 856 99 12, (17) 856 77 67
email: zakupy@lavalon.com

Tivola

LK Lavalon

www.lavalon.com

całkowicie po polsku

Trade Empires

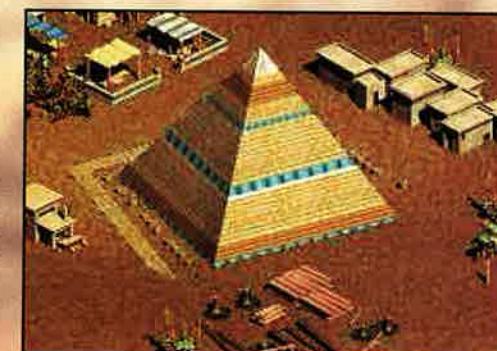
■ Tiges

Gry ekonomiczne jakoś nie cieszą się w redakcji powodzeniem. Gemini i McDrive marudzą, że nie widać tam kierownicy i obrót-mierzą, Mac Abra krzywi się na wszystko, co nie ma 10 cm pancerza i działa kal. minimum 76 mm. Eld czasem się zainteresuje, ale szybko mu mija, gdy okazuje się, że nie można handlować piłkarzami (zboczeniec jeden :)). El General Magnifico zasłania się tym, że właśnie musi przejść kolejny etap jakiegoś Supah Kłesta 31, a Allor jak zwykle tłumaczy się, że w handlowkach jest mniej współczynników niż ma jego postać AD&D, i później marzy o tym, żeby nikt nie wpadł na pomysł, iż w sumie to powinno mu być łatwiej. O Smugglerze i Mr Jedim nawet nie wspomnę, bo to wymysły babci Naczelnego, przez przypadek zmaterializowane w Strefie Mroku. Proszę mnie jednak nie żałować, gdyż do recenzji Trade Empire zgłosiłem się na ochronnika, ponieważ ostatnio zauważałem u siebie odchylenie właśnie w stronę hardcore'owych symulatorów (Nascar 4, Grand Prix 3 oraz Grand Prix Legend - kolejność nie jest przypadkowa), gier RPG (Planescape Torment) oraz właśnie handlowek (to mi tak falami powraca). A wyzoliłem się dlatego, że mam akurat wredną naturę ;).

Rozgrywka w symulacji jakiejkolwiek ekonomii to niewdzięcne zajęcie. Tak naprawdę to wszystkie operacje bankowe czy inne przelewy są nudne jak flaki z olejem i podejrzewam, że w Polsce grę ekonomiczną oddającą dokładnie wszystkie aspekty tej dziedziny zakupiąby ze trzy osoby (minister finansów, żeby się podszkolić, oraz dwóch wykrzywionych studentów ekonomii). Dlatego też autorzy tego rodzaju gier upraszczają je albo starają się, by cel (choćby kupno za zarobione pieniążki jakichś lepszych zabawek do eksterminacji przeciwnika) był dość wysoką motywacją do dalszej rozgrywki. Istnieje też inny sposób, by gra nie przerżała realizmem.

Tym sposobem jest umieszczenie akcji w czasach, gdy mieszkańców nie straszył Urząd Skarbowy, VAT był najwyższym imieniem jakiegoś zamorskiego króla, zaś przelewy zdarzały się tylko w zbiornikach wodnych, a właściwie jedynym prawem ekonomicznym, jakie obowiązywało, było prawo popytu i podaży.

Sytuacja wygląda tak. Im więcej ludzi chce jakiś towar kupić, tym cena oferowana przez producenta jest wyższa. Jednak im drożej towar jest oferowany, tym mniej jest chętnych na zakup danego produktu. Cena, jaka powinna być ustalona, to taka, która gwarantuje maksymalne zyski producenta (co nie jest jednoznaczne z wysokością tej ceny). Trochę to zamotane i łatwiej zobaczyć to na grafie. Jeżeli oś X będzie



po zainstalowaniu gry najpierw ukaże się menu główne. Początkującym menedżerom (he, he... menedżer w 1000 roku p.n.e.) proponuje wcześniej zabawę w samouczku, gdzie pokazano podstawy zarządzania przedsiębiorstwem. Otóż będziemy tu świadczyc usługi transportowo-handlowe, zaś do tego celu należy wynajmować handlowca (który zazwyczaj na początku jest wyposażony w jakiś pojazd marki "osiołek z jukami"). Tutaj zazna-



Po prostu dobra gra ekonomiczna

GATUNEK: EKONOMICZNA



czę, że ten pojazd jest ekologiczny i zużywa około 2 kg prosa na godzinę, czego niestety nie uwzględniono w grze) i wyznaczyć mu trasę, jak też określić, czym właściwie nasz kupiec ma speku... eeee... handlować oczywiście.



Niestety handel jedzeniem nie jest ani ciekawy, ani zyskowny. Na szczęście po niedługim czasie najedzeni mieszkańcy zaczynają prowadzić własne interesy. Gdzie tu miejsce dla nas? Po prostu należy zacząć transportować surowce do podwykonawców, półprodukty do producentów oraz ich wyroby do konsumentów. Cały czas powinna obowiązywać zasada, że kupuje się tanio i sprzedaje drożej. W miarę upływu czasu dostępne będą coraz to nowe technologie, które niestety trzeba kupić. Jest to trochę dziwne rozwiązanie i nie bardzo potrafi sobie wydumaczyć, jak to ma działać w realnym życiu, bo od kogo właściwie "kupiono" umiejętność hodowli koni? Może to jest zapłata za prawa autorskie bądź licencja udzielana od tego, kto taką hodowlę koni wymyślił. Lepszym rozwiązaniem - moim zdaniem - byłby handel inventarzem, gdy handlowcy (ale mi się to określenie podoba), jak już nadobiliśmy odpowiedni poziom techniczny, po prostu mają zwierzęta "z powietrza" (może kradną? He, he). To nie są wszystkie aspekty rozwoju technologicznego - można poprawić sieć dróg, wybudować własne warsztaty pracy (te, które tworzą mieszkańców, zazwyczaj nie są zbyt szczelnie położone) czy zafundować świątynię lub pałac (ech, ci bogacze, wydają duże kasy na rzeczy, które w sąsiedniej wiosce są dwa razy tańsze).

Zycie w poszczególnych wioskach (a w późniejszych okresach również w miastach) toczy się wokół placów targowych. Tutaj dokonuje się wszelkich transakcji i można tu zaobserwować, jaką tendencję mają ceny poszczególnych towarów. Praktycznie ciągle się one zmieniają ze względu na zapotrzebowanie na dany towar. Deficytowe wyroby drożają, a ceny towarów, na które zapotrzebowanie zmalało, spadają (dzięczę, to już wyjaśniam na początku). I nie dzieje się to chaotycznie, czego przykładem niech będzie sytuacja, która mało nie doprowadziła mnie do bankructwa. Zrobiłem ładny "lancuszek" - dwa rodzaje rudy dostarczając do hutnika. Hutnik produkował metal, który dzięki mnie wędro-

wał do kowala. Zadowolony zacząłem inwestować w innych rejonach, aleagle, po około 15 minutach gry, zauważałem wyraźny spadek dochodów i w końcu przedsiębiorstwo zaczęło przynosić straty. Co się okazało? Kluczem był kowal, który nie mógł sprzedawać swoich wyrobów. Nie chciał kupować metalu, którego cena zaczęła w tym momencie gwałtownie spadać, i stwierdził, że woli iść do lasu, zamiast pracować za frajer. Oczywiście moji kupcy kupowali brąz regularnie, zatem hutnik podniósł cenę. Straty, jakie zaczęłem ponosić, nie równoważyły zysków z handlu rudą - i utraciłem płynność finansową.

Rozwiązałem okazało się "schłodzenie gospodarki", które polegało na wstrzymaniu handlu kopalinami oraz metalem (spadek cen) przy jednoczesnym wejściu na rynek przedmiotów metalowych. Oczywiście było to możliwe tylko wtedy, gdy prowadziłem interesy w pojedynkę. Jeżeli zaczynamy zabawę z kilkoma przeciwnikami, to takie błędy nie dadzą się łatwo naprawić, zaś potencjalny zysk trafi do innych inwestorów. Także spekulacje w trakcie rozgrywki z komputerowymi graczy są utrudnione, gdyż nie da się wygodzić danego rynku, aby później zarzucić targ deficitowym towarem. Aha! W razie ostrej konkurencji naszym kupcom przydałby się jakaś ochrona, bo... nigdy nic nie wiadomo. Szkoda, że brakuje trybu multiplayer, ponieważ zabawa z żywym przeciwnikiem jest o wiele ciekawsza.



Mimo że gra merytorycznie jest dość dobrze pomysłana, to wykonanie jej jest takie sobie. Grafika nie rzuca na kolana, budynki są mało rozbiorowane (w obrębie danej kultury). Właściwie budynek hutnika i kowala różniła się kilkoma pikselami. Także to nie wygląda zbyt interesująco jak na dzisiejsze czasy. Wiekowe Seven Kingdoms 2 bije Trade Empires o głowę, nie wspominając już o Age of Empires. Oprawa muzyczna, jak w pozostałych, nie jest najwyższych lotów - ale najważniejsze, że nie przeszkadza.

Jeżeli jednak ktoś wytrzymał i doczytał recenzję do tego miejsca (korekty nie licząc - muszą czytać wszystko), i nadal chce zagrać w Trade Empires, to mam dla niego dobrze wiadomości. Handlować można w kilkunastu okresach historycznych - od starożytnych Chin po czasy nowożytne (Wielka Brytania 1880 r.), gdzie już będzie można zapomnieć o prymitywnym transporcie zwierzętami. Poszczególne okresy wiążą się z zupełnie nowymi wyzwaniami i towarami. Dzięki temu miłośnicy gatunku nie powinni czuć się znużeni. Wystawiam zatem chyba sprawiedliwą ocenę 7, gdyż gra nie jest dla wszystkich (choćż... na upartego?), a i wykonanie mogłoby być lepsze. Ładna grafika pewnie przyciągnie głównie entuzjastów innych gatunków gier, którzy może odkryliby u siebie talent ekonomisty?



Po prostu dobra gra ekonomiczna

Jack Orlando

A CINEMATIC ADVENTURE

Director's Cut

GATUNEK: PRZYGODOWA

■ El General Magnifico

Jack Orlando to gra, która pojawiła się na naszym rynku około cztery lata temu pod egidą firmy TopWare Interactive. Nie ja pisałem wówczas jej recenzję, ale może to i lepiej, ponieważ nową wersję, jaką prezentuje nam ponownie TopWare wspólnie z JoWooD Productions, mogę ocenić, nie oglądając się na "zaszłości".

Grając w Jacka Orlando przeniesiesz się w lata trzydzieste minionego wieku, konkretnie zaś do roku 1935, kiedy to wszyscy Amerykanie radośnie zlewali się w trupa, czcząc zniemieście prohibicji. Brak dostępu do alkoholu zafundowali Amerykanom oczywiście fundamentaliści protestanci i katolicy, upatrując w Johnie Barleycornie źródła wszelkiego zła (John Barleycorn to w amerykańskim słangu Pan Żytko, czyli wódka: blimber w Stanach pedzi się głównie z żyta). Wszyscy amerykańscy historycy zgodni są co do tego, że właśnie w okresie prohibicji z niewielkich lokalnych szajek, z którymi spokojnie radziła sobie miejscowa policja w każdym miasteczku i w każdej dzielnicy większego miasta, zrodziły się wielkie gangi, niczym ośmioramięce opłatające swymi mackami cały kraj. Wielcy gangsterzy potrafili dbać o dobre stosunki z prasą, przedstawiając ich jako obrońców prawa szarego człowieka do jakże zaśluzonego kieliszczaka whisky po pracy, którego mu odmawia nieludzki rząd i będąca na jego usługach policja. Al Capone, na przykład, wydawał rocznie do dwu milionów dolarów (a dolar miał wtedy całkiem inną siłę nabywczą niż dzisiaj) na działalność charytatywną - otwierał żałodajnie dla biedoty i zdobywał się na spektakularne akcje dobroczynne. Wielkie pieniądze, jakie gangsterzy ciągnęli z handlu alkoholem i przemytu napojów wysokowartościowych pod roznaitą postacią, dawały im wielką władzę - dość powiedzieć, że pod koniec lat dwudziestych ponad połowę policji (i nie ma wszyscy sędziów) w wielkich miastach była na listach płac gangów.

Po wycofaniu się państwa z prohibicyjnej awantury w Stanach wytworzyla się ciekawa



skorumpowane do cna. Rzecząc ciekawa, że w tym czasie straciła pracę spora rzesza współpracujących z 'pałecią' prywatnych detektywów.

Jedna z takich aktualnie bezrobotnych gwiazd jest właśnie Jack Orlando - niegdyś jako prywatnej policji, honorowy obywatel miasta i tak dalej, który z braku pracy stacza się po równi dość pochyły na dno. Poznajemy go w sytuacji wziętej jakby z powieści Raymonda Chandlera - samotny mężczyzna dopijający w nocnym barze ostatnią wódeczkę. Jack zachował jeszcze resztki godności, ale w zasadzie jest człowiekiem skończonym. Wraca do domu mocno wstawiony... i mimo woli zostaje świadkiem morderstwa. Niestety morderca zwalo się ułanią, ogłuszywszy pierwą i tak na polu nieprzyjaciela niegdyśnego lwa krawieżników. Oczywiście tą pałeczącą, który szybko - choć jak

zwykle poniewczasie - zjawili się na miejscu zbrodni, natychmiast obwiniają Jacka o zbrodnię, na szczęście z opresji wydobywa go stary znajomy - oficer policji, który może mu jednak tylko wydać coś w rodzaju listu żelaznego na 48 godzin - po tym terminie Jack bezwzględnie trafi za kratki. Orlando ma więc dwie doby na odnalezienie sprawcy zbrodni oraz wykazanie swej niewinności. Od tego momentu gra jest twoja.

Aby oddać mordercę w ręce sprawiedliwości, trzeba ci będzie opisać się niechlubnym sprytem. Od razu powiem, że drukowana niegdyś w CDA solucja przyda ci się "tak sobie", bo w niektórych miejscach twórcy ubarwili grę, zdradzając nawet spore poczucie humoru. Dodano bowiem nowe wątki i epizody. (Bardzo dobrze, a nawet powiem więcej, znakomite jest przejście z mrocznego załufka do restauracji, przed którą sterczy "córka Koryntu": wkraczając na tajemnicze schody Jack przenosi się w zupełnie inny świat - lochy, beczki, tajemnicze przejścia itp. Twórcy wykazali się tu dość przewrotnym humorem - bo wszystko to jest jakby z innej gry.) Ale wróćmy do naszej - to znaczy do jej najnowszej wersji.



ba przyznać, że nieźle im to wyszło. Teksty są w miarę dowcipne i podane z dobrą dykcją - przy czym na plus twórcy gry zapisać trzeba, że nie sięgnęli do "wypróbowanych" aktorów, dzięki czemu nie mam wrażenia, że Jacka Orlando słyszałem już w Baldur's Gate.

Spore wrażenie robi oprawa muzyczna autorstwa Harolda Faltenmayera - a jest to autor ilustracji muzycznej do takich filmów, jak "Top Gun" czy "Gliniarz z Beverly Hills", więc nie byle chmyz. Jeżeli jest w tej grze coś, o czym z absolutną pewnością można powiedzieć, że trafia w klimat lat trzydziestych ubiegłego (już?) wieku, to tym czym jest niechybnie towarzysząca nam cały czas muzyka. Od razu wprawia nas w klimat "Sokoła Maltańskiego" ... Te melodie mogłyby wygrywać "Satchmo" Louis Armstronga na swoim saksofonie gdzieś w spelunkach Nowego Orleanu. Wiercie mi, że trzydziest złotych na tę grę warto wydać choćby dla tej muzyki... oczywiście pod warunkiem

ze ktoś lubi klasyczny, stary, dobry jazz.

Interfejs gry jest... taki sobie. Widywalem lepsze i widywatem gorsze. W niektórych momentach niefawto jest się nim prawidłowo posłużyć - czylis zmusić bohatera, by zrobił to, czego odeń chcemy i co w danej sytuacji jest logiczne. Myślę, że jest to wynik "poprawienia" albo tego, że twórcy obmyślili dwa warianty - łatwy i trudny. Na potrzeby recenzji (która jak zawsze musiała być na wczoraj) wybrałem wariant łatwy... i ciekaw ogromnie jestem, jakie

komplikacje wymyślił autorzy dla wariantu trudnego, bo szukając rozwiązań niektórych sytuacji, spośród sie jak myśl w pogotowiu. Rzeczą była o tyle kłopotliwa, że gra tworzy mnóstwo fałszywych tropów - Jack Orlando zbiega niemal wszystko, co mu kązes podnieść, ale potem nie bardzo wiadomo, co z tymi kłamotami zrobić. Podejrzewałem, że chodzi o stopień trudności gry - może te wszystkie przedmioty (ogryzki jabłka, popękanie butelki, pogięte kawałki drutu) są potrzebne, jeżeli gra się na trudniejszym poziomie?

I wiecie co - guzik prawda! Aby to sprawdzić, rozegram trudniejszy poziom do końca dnia - i jedyną różnicą, jaką dostrzegłem, był fakt, że na poziomie łatwiejszym Jack od razu ma "kopyto", które rozgrywają trudniejszy wariant gry, musisz znaleźć sam. Ten nadmiar dobrze, z którymi nie wiadomo, co zrobić, psuje klarowność gry. Z drugiej strony, kto powiedział, że gra komputerowa musi się różnić od życia - w którym nie brakuje fałszywych tropów i przyjaciół (o czym się Jack przekona na własnej skórze).

Gra prowadzi nas przez mroczne zaulki, tajne kasyna gry, nabrzeża portowe i wojskowe koszary. (Uwaga - będą spoilerami!) Jack Orlando będzie stawał czoło szefowi mafii, ujawni zdradziecką działalność inspektora policji i zniszczy obiecującą karierę pewnego wojskowego. Piękna stroną gry jest to, że nie trzeba się w niej spieszyc - wszystko można robić powoli i z rozmysłem; jest to gra, w której bohater jest niezrozumiałym czterech pancerni (i pies). Jest oczywiście opcja wyświetlania napisów (i co prawda, może trochę niedopracowana i mało efektownie graficznie) opcja zapisu w dowolnym miejscu gry - czyli wszystko to, co tygrysie lubią najbardziej.

W sumie za trzydziest niesrebrników otrzymujesz grę wartą dużo więcej.

7

Producent: TopWare Interactive ■ Dystrybutor: TopWare ■ Internet: www.topware.com.pl ■ Wymagania: P200, 32 MB RAM, dla WIN95/98/ME, karta grafiki 4 MB ■ Akcelerator: tak

- znakomita muzyka ■ dowcipne dialogi ■ niebanalna i nienawienna akcja
- sensowne rozbudowanie pierwotnej wersji gry
- nadmiar zbieranych przedmiotów ■ kłopoty (niekiedy) z interfejsem

INFO

całkowicie po polsku

LK Kavalon

www.lkavalon.com

Robbo 2001

Tak, tak, to ON. Wasz ulubieniec ROBBO. Znowu w akcji i znowu musi pozbierać śróbkę. Nie jest to jednak takie proste, bo rozsypano się po ponad 130 planetach! Bez Waszej pomocy chyba nie da rady...

49 90



Nowe ROBBO to:

- nowa grafika;
- nowa muzyka i dźwięki;
- nowy sposób wizualizacji;
- 130 etapów (klasyczne i nowe);
- stary sprawdzony klimat i graśność.

A dla prawdziwych faniów wersja sprzed lat.

Zamówienia: tel. (17) 856 99 12, email: zakupy@lkavalon.com

CoLoBoT

Chufu

Osoby dramatu



1. Intergalaktyczny mega-bohater w obszernym skafandrze, czyli ty.



2. Sprzęt nowoczesnego konkwistadora, czyli twoje zabawki.



3. Programowalne roboty wielozadaniowe, czyli twoja trzódka.



4. Zio, które czai się w mroku, czyli tubylcze formy życia.



5. Potęga natury, czyli gromy, erupcje i wstrąty.

GATUNEK: SIM|RTS|NAUKA PROGRAMOWANIA

CoLoBoT - Colonize with bots (kolonizacja przy użyciu robotów): doktryna społeczno-polityczna opracowana i propagowana w początkach XXX wieku przez lobby astronautyczne, zwłaszcza admirała Hernana Blackbirda. Po tym jak zasoby surowców na Ziemi zostały niemal całkowicie wyczerpane, a środowisko naturalne "kolebki ludzkości" w następstwie kosmicznego kataklizmu (oraz działalności naszych przodków) uległo nieodwracalnej degradacji, jej realizacja stała się koniecznością.

Wielka Encyklopedia Intergalaxia, Nowy Wrocław 3267



CoLoBoT jest ISTOTNIE rewolucyjny, jak najbardziej nowatorski i z całą pewnością odkrywczy. Właściwie trudno nawet mówić o grze - w odniesieniu do CoLoBoT termin ten jest nieścisły - w istocie mamy do czynienia z podanym w niezwykle atrakcyjnej formie kursem programowania. Wyobrażam sobie waszą reakcję na poprzednie zdanie: O matko, przecież "normalni" ludzie nie będą uczyć się programować tylko po to, żeby zagrać w jakąś głupią grę. Macie rację... tyle że grając w CoLoBoT będziecie przyswajać wiedzę niepostrzeżenie - niejako mimochodem - jednocześnie doskonale się bawiąc (przynajmniej ja bawiłem się wyśmienicie). Człowiek rozpoczynający grę (pozostanie jednak przy tym określaniu) nie musi wiedzieć nic o programowaniu. Cała potrzebna wiedza zdobędzie w trakcie zabawy. Jedynym wymogiem, jaki autorzy gry stawiają przed jej użytkownikami,

Syndrom małego Chińczyka

Jeżeli uważałeś, że nigdy nie zdolasz nauczyć się programowania, bo ta dla ciebie za trudne, daję ci pod rozwagę następujący problem (zwany syndromem małego Chińczyka). W po-wszewczym mniemaniu język chiński uchodzi za najbardziej skomplikowany i prawie nikt nie próbuje się go uczyć (bo jest to zbyt trudne). A jednak - każdy mały Chińczyk (nawet jeśli nie jest tytanem intelektu) radzi sobie z tym "acytrudnym" zadaniem w ciągu pierwszych kilku lat swojego życia. Dlaczego? Po prostu nie wie o tym, że chińskiego trudno jest się nauczyć.

jest gotowość (i chęć) nauki oraz wystarczająco szerokie horyzonty (nie oszukujmy się - nie każdy może dostąpić zaszczytu zgłębienia "wiedzy tajemnej"). Jedynym - a jednak mam przeczuć, że gra nie zbyłyśnie na szczytach list przebojów.

Czytelnikom, których nie udało mi się jeszcze zniechęcić, pragnę wyjaśnić, że CoLoBoT jest jednak grą komputerową (tzn. grą również). Posiada nawet tak zwany legendę, czyli standardową historię o tym, jak to przerażający kosmiczny kataklizm zniszczył

CoLoBoT mnie zaskoczył! Od kilku lat moje zainteresowanie grami komputerowymi, asymptotycznie zmierzało do zera (och, niegdyś potrafiłem rządzić kilka nocy pod rząd w Another World). Powody - praca, życie rodzinne (no wiecie: żony chętniej tolerują uzależnienie od twardych narkotyków niż uzależnienie od dżożstika), ale nie tylko. Z racji przynależności do ekipy tworzącej najlepsze pismo o grach w Polsce mogłem stale śledzić rozwój rynku e-rozrywki i poznawać (przynajmniej pobicie) nowe tytuły promowane jako "rewolucyjne", "nowatorskie" i "odkrywczne", a w rzeczywistości zasługujące na te epityty nie bardziej niż 466 odcinek wenezuelskiej opery mydlanej.

Tymczasem CoLoBoT jest ISTOTNIE rewolucyjny, jak najbardziej nowatorski i z całą pewnością odkrywczy. Właściwie trudno nawet mówić o grze - w odniesieniu do CoLoBoT termin ten jest nieścisły - w istocie mamy do czynienia z podanym w niezwykle atrakcyjnej formie kursem programowania. Wyobrażam sobie waszą reakcję na poprzednie zdanie: O matko, przecież "normalni" ludzie nie będą uczyć się programować tylko po to, żeby zagrać w jakąś głupią grę. Macie rację... tyle że grając w CoLoBoT będziecie przyswajać wiedzę niepostrzeżenie - niejako mimochodem - jednocześnie doskonale się bawiąc (przynajmniej ja bawiłem się wyśmienicie). Człowiek rozpoczynający grę (pozostanie jednak przy tym określaniu) nie musi wiedzieć nic o programowaniu. Cała potrzebna wiedza zdobędzie w trakcie zabawy. Jedynym wymogiem, jaki autorzy gry stawiają przed jej użytkownikami,



Podstawy programowania robotów

CBOT (język, w którym będziesz programować robota) pod względem składniowym i strukturalnym bardzo przypomina C++. Rzeczywistość modelowana za jego pomocą składa się z obiektów, którymi możesz sterować przy użyciu odpowiednich funkcji (tak zwanych metod obiektu). Na początek wystarczy, że nauczysz się wydawać robotom proste polecenia i łączyć je w logicznie łączone sekwencje. Wyobraź sobie, że podajesz robotowi przepis na wykonanie jakieś czynności, np.:

1. Obróć się o 90 stopni w lewo;
2. Przenieś się o 50 metrów do przodu;
3. Podnieś przedmiot, który leży przed tobą;
4. Przenieś się wraz z nim o dalsze 50 metrów do przodu;
5. Upuść przedmiot.

Niestety, robot nie jest Polakiem i nie rozumie polecenia wydawanych w języku Tuwima. Musisz przemawiać do niego językiem CBOT. Program realizujący powyższą sekwencję czynności wyglądałby w CBOT mniej więcej tak:

```
turn(90);
move(50);
grab();
move(50);
drop();
```

Jeżeli chcesz przetestować ten algorytm, wybierz pierwszego robota, który nawiąże ci się pod rękę, i kliknij najpierw jedno z pustych, ponumerowanych pól po lewej stronie ekranu dołu, a następnie ikonę {...}. Otwórz się okno edycji kodu zawierające pustą definicję funkcji. Nie zmieniaj nic poza nazwą funkcji! Pomiędzy parą nawiasów klamrowych wpisz sekwencję instrukcji i wróć do trybu gry (OK). W celu uruchomienia programu zaznacz go na liście i kliknij ikonę strzałki. Nie przejmuj się, że

naszą ukochaną Ziemię (wyrezyał nas?) i zmusi do kolonizacji odległych planet (tld., itp.). Muszę powiedzieć, że w pierwszej chwili poczujesz się nawet oszukany - obiecano mi programowanie, a tymczasem pojawi się jakis "panopek", którym musiałeś sterować za pomocą klawiatury, podobnie jak - nie przymierzając - w jakimś TPP. Nawet roboty powierzone twojej pieczy przez dowódzwo misji mogą być kontrolowane na dwa sposoby: programowa (czyli musisz uruchomić przeznaczony dla nich program) lub zdalnie (czyli sterujesz nim z klawiatury, podobnie jak "panopkiem"). Jeżeli, podobnie jak ja, rozpoczęłeś od misji treningowych, na pewno zorientujesz się, że każda z nich można zrealizować bez uruchamiania edytora programów sterujących robotami, a gdy już pojawi się chociażby cień takiej potrzeby, okaże się, że z bazy w Houston nadeszła przesyłka zawierająca gotowe biblioteki programów, które możesz wykorzystać.

W początkowej fazie gry łatwo odnaleźć w CoLoBoT elementy RTS-a, gry akcji, a nawet symulatora lotu (jedna z misji to typowy trening pilota), trudno jednak doszukać się tych ostatecznych elementów programowania! Cierpliwym założeniem przejście programu treningowego do końca (z programowaniem czy bez - gra się całkiem fajnie), a niecierpliwi mogą uruchomić grę w trybie Programming Exercises (zaawansowani programiści mogą nawet od razu przejść do Programming Challenges). Doskonałym sposobem nauki technik programowania robotów jest przeglądanie gotowych fragmentów kodu nadesłanych z Houston (w trybie Missions) lub rozwiązywanie zadań (w trybie Exercises). Jeżeli nie przerażisz się formalną strukturą wzorowanego na C języka CBOT (patrz ramka "Syndrom małego Chińczyka"), wkrótce przekonasz się, że "nie taki diabeł straszny...". Pomocą służy też dobry help (możesz dostać się do niego klikając ikonę książki w oknie edytora programów) oraz zdrowy rozsądek, który czasami jest bardziej przydatny niż dogłębiańska wiedza informatyczna.

Co jeszcze mogę was powiedzieć? Gram co wieczór w CoLoBoT, a poza tym mam dwa wielkie marzenia. Po pierwsze, chciałbym, żeby żona do mnie wróciła - co prawda odkąd wyprowadziła się do swojej matki, nie muszę wysłuchiwać jej narzeków i kategorycznych nakazów odejścia od komputera, ale brak mi jej troszki. Po drugie, chciałbym się mylić - niech CoLoBoT zostanie jednak grą roku.

program który przed chwilą wpisałeś, nie zadziała (oznacza to, że robot nie wykona wszystkich instrukcji). Prawdopodobnie "zatnie się" na poleceniu podniesienia przedmiotu, którego nie ma w zasięgu chwytyków.

W grze występuje wiele typów robotów i każdy z nich posiada specyficzny dla siebie zestaw funkcji. Jest też grupa funkcji uniwersalnych, wykonywanych przez wszystkie roboty, np. move (przemieszczenie), turn (obrót), goto (przemieszczenie do podanej lokacji) itp. Nie należy jednak zmuszać robota transportowego do strelania ani robota bojowego do przenoszenia ciężarów.

Patrząc na podany wyżej przykład programu możesz odnieść wrażenie (szczególnie jeżeli miałeś do czynienia z programowaniem), że CBOT oferuje bardzo prymitywne możliwości. Nic podobnego! Możesz w tym języku definiować własne funkcje, korzystając z instrukcji sterujących wykonaniem programu (petle, warunki), definiować zmienne... W sumie przypomina to programowanie w C++ z wykorzystaniem dołączonej biblioteki (DirectRobot?). Popatrzcie na kolejny przykład:

```
point start;
object elektrownia;
start = position;
elektrownia = radar(PowerStation);
goto(elektrownia.position);

while (energyCell.energyLevel < 1)
{
    wait(1);
}

goto(start);
message("Zadanie wykonane!");
```

Jest to program przeznaczony do regeneracji baterii zasilającej robota. Uruchom go, a robot skieruje się do najbliższej stacji regeneracji baterii (PowerStation) i będzie tam przebywał tak długo, aż poziom energii baterii zasilającej przybierze wartość 1 (stan maksymalny). Następnie robot powróci do punktu startowego, a na ekranie zostanie wyświetlony komunikat o wykonaniu zadania.

Pierwsze dwie linie to deklaracje zmiennych przechowujących współrzędne punktu startowego i informacje (wszystkie własności) o stacji energetycznej. W kolejnej linii podstawiamy pod zmienne start bieżące położenie robota. Funkcja radar() to jedna z najbardziej użytecznych instrukcji w CBOT - przy jej użyciu możesz rozpoznać właściwości dowolnego obiektu znajdującego się w obszarze akcji. W tym wypadku interesuje nas położenie stacji energetycznej, ale w podobny sposób możemy również określić położenie wrogiej stosty, zbadac stan baterii innego robota itp. Instrukcja goto(elektrownia.position) nakazuje robotowi udanie się do lokacji wskazywanej przez własność position obiektu elektrownia (wczytaliśmy tą własność do zmiennej elektrownia za pomocą funkcji radar()). Dalej mamy do czynienia z pętlą, czyli konstrukcją programową umożliwiającą wykonanie danej czynności więcej niż raz. Pętla typu while wykonywana jest tak dugo, aż warunek podany w nawiasach po słowie kluczowym while będzie prawdziwy, innymi słowy, robot dopóty będzie pozostawał (wait()) w obrębie stacji energetycznej, dopóki poziom energii w jego baterii nie osiągnie maksymalnej wartości. Następnie połuszną naszym rozkazom maszyna powróci do lokacji zapamiętanej w zmiennej start. Ostatnia z funkcji (message()) spowoduje wyświetlenie na ekranie komunikatu informującego o zakończeniu zadania.



9

Producent: EPSITEC | Distrobutor: EPSITEC | Internet: www.colobot.com | Wymagania: Win 9x/Me/2000, P300, 64 MB | Akcelerator: konieczny, 16 MB RAM (karty Voodoo nie są akceptowane)

• To więcej niż gra • możesz się nauczyć programować • pomimo poważnych, gry daje trudne

• taką sobie oprawę graficzną (jeżeli komuś to przeszkadza) • niemożność równoczesnej edycji kodu i przeglądania dokumentacji



GATUNEK: RTS/SIM

COMMANDOS 2

■ Allor

Pierwszych Commandosów - tutdzież dodatkowych do nich misji - przedstawiać nikomu, mam nadzieję, nie trzeba. I tak wystarczająco na rynku namieszał! Ale właśnie pojawił się tytuł, który ma wszelkie przymioty niezbędne, by swój pierwowzór zdetronizować: Commandos 2. Ten sam zespół, te same założenia ogólne i cała masa ulepszeń, usprawnień i pomysłów zupełnie nowych. Z lepszą grafiką, widokami w 3D, większą dawką akcji. Z nowymi postaciami, nowymi umiejętnościami oraz prostszym poziomem Normal, przyprawiającym w jedynce bardzo wielu o ból głowy. Taki obraz następcy kreślono przynajmniej w reklamach, a ile z tego okazało się prawdą? Czytajcie, a informacje te dane wasm będą!

Akcje sił specjalnych od swych początków działały niezwykle pobudzająco na morską część społeczeństwa. W końcu po cichu niemal każdy chciałby być bohaterem opiewanym w pieśniach, ale że obecnie pieszin już się nie śpiewa, więc większość zadowoliłaby się i samym statusem bohatera. Nieważne, że działania takich oddziałów okryte są szczenią tajemnicą - bohater to bohater! Problem wprawdzie w tym, że nie każdemu wojskowy rygor odpowiada, a poza tym bycie bohaterem, choć przyjemne, wiąże się również niestety z bardzo dużą dawką wyzwań. No i całkiem dużym prawdopodobieństwem, że z akcji wróci się na tarczy (znaczy się w czarnym worku), a bycie martwym bohaterem to mimo wszystko nie to samo, co bycie bohaterem żywym.



Na szczęście, w dobie komputerów stanę się bohaterem jest już dużo prostsze. Fakt, że to niezupelnie to samo, ale, jak mawią, lepszy rydż niż nic, tutdzież wróbel w garsci niż "cos tam innego" na dachu. Tym bardziej że taki wirtualny bohater może się swobodnie swoimi osiągnięciami chwalić, bez obaw o sądy wojskowe czy akcje odwetowe wroga. W dodatku każdy niedowiarz może się samemu przekonać, że bycie takim bohaterem wcale proste nie jest!

A to bardzo skutecznie zamknie usta niedowiarzom - wystarczy takiego choćby na chwilę przed komputerem posadzić, by mina mu zreźda! No chyba że to inny bohater, ale w takim wypadku nic nie stoi na przeszkodzie, by zawiązać z nim przyzwoje! W dobie Internetu i wszechobecnych trybów gry wieloosobowej nie wymaga to już przecież karkotomnych weekendowych przenosin komputerów ani związanego z tym grania po nocach! Wystarczy, że ma się o dowolnej porze (byleby tylko tej samej, co towarzyszą broni) trochę czasu i w miarę tanie - aby nie zbankrutować - połączenie z Siecią, by móc wspólnie tłcić wrogów. Radochy przy tym co niemiera!

Zamiast jednak rozwoździć się nad przewagą rzeczywistości wirtualnej nad rzeczywistością... no rzeczywista, przejdźmy do tego, co tygrys lubią najbardziej, czyli najnowszych Commandosów. To oni mają nam przecież tą przewagę (i związane z nią godziny dobrej zabawy) zapewnić! I możecie mi wierzyć - zapewniają! Ale zamiast bezgranicznie ufać temu oświadczenie, czytajcie dalej.

Gra Commandos 2 wydana została w Polsce w standardowym ostatnio dla IM Group opakowaniu na płytę DVD. W jego środku upchnięto trzy płyty CD, instrukcję oraz krótki opis postaci. Brak jakichkolwiek dodatkowych gadżetów, do których z uporem maniaka przyzwyczaja nas CD Projekt, ale w końcu i tak najważniejsza jest gra. Stąd też, zamiast oddawać się bezgranicznej rozpaczy z powodu braku choćby podkładki pod mysz, wrzuciliśmy pierwszą płytę do napędu pozwalając autorunowi rozpoczęć instalację.

Tutaj od razu mała uwaga. Gra zajmuje na dysku od półtora do dwóch i pół gigabajta. Dużo, ale za to jej wygląd w pełni to rekompensuje. Poza tym obecnie dyski są już na tyle duże, że nie jest to jakimś specjalnym utrudnieniem, choć miło byłoby, gdyby instalacja minimalna była jednak trochę bardziej minimalna. Ale coż... Wszelako instalacja przebiega bezproblemowo, a czas na nią poświęcony można wykorzystać na szybkie przejrzenie instrukcji. I warto to zrobić, by przypomnieć sobie podstawy tutdzież zapoznać się ze zmianami. Trochę tego bowiem



jest, a choć w grze dostępny jest tutorial i wyczerpujący help, to lepiej mieć jakieś pojęcie o Commandosach jeszcze przed ich pierwszym uruchomieniem - zwłaszcza jeśli nie miało się wcześniej do czynienia z pierwszą ich częścią.

A skoro już przy pierwszej części jesteśmy, jej znajomość, choć pewną przewagę daje, wcale nie jest do końca (znaczy się czerpania z gry pełnej przyjemności) potrzebna. Zresztą o tutorialu już wspomniałem, o niższym poziomie trudności i helpie również - wszystko to razem sprawia, że i zupełnie początkujący gracze nie mają się czego obawiać! Chociaż... właściwie nie jest to jednak tak do końca prawda... Tak się bowiem dziwnie składa, że w instrukcji brak pełnej klawiszologii gry. Nie jest to może wielki problem, ale przeździeranie się przez help jest mimo wszystko troszeczkę bardziej uciążliwe, niż otwarcie instrukcji na odpowiedniej stronie. Poza tym miła byłaby także jakąś zbiorczą tabelka z umiejętnościami wszystkich postaci. Dane te można wprawdzie bez większych problemów z instrukcją i helpa wyciągnąć, a później ma się je już w głowie, ale na samym początku trochę by to grę ułatwioło...



To jednak właściwie jedyne problemy, jakie w ciągu paru dni obcowania z grą udało mi się wypatrywać, a które nie miałyby jakiegoś w miarę sensownego wyjaśnienia. Bo purysti mogą jeszcze narzekać choćby i na fakt, że w bardzo wielu przypadkach ma się do czynienia z problemami nieco sztucznymi. Ot, choćby w tutorialu czy pierwszej misji bonusowej - kto widział, żeby saperzy posyłać do akcji przecinania zasieków z drutu kolczastego bez niezbędnego do tego nożyc? Ale przecież nie jest to symulator działania oddziałów specjalnych, a gra zręcznościowo-logiczna na nich oparta. Zadaniem gracza jest tu bowiem znalezienie rozwiązania problemu stojącego przed jego ludźmi (i późniejsze wprowadzenie go w życie!), a nie proste wybicie wszystkich do nogi. Nie każdemu musi to wprawdzie na początku odpowadać, ale bardzo szybko można się do tego przyzwyczaić i przestać zwracać na to uwagę. Dlaczego? Bo ta gra wciąża!

I to strasznie! Ale jakże mogliby być inaczej, skoro już od samego początku ciężko - dzięki wspaniałemu wyglądu - przejść obok niej obojętnie? A w dodatku później jest już tylko lepiej. Ale zamiast rzucać się w wir kolejnych "ochów" i "achów" proponuję krótki przegląd co fajniejszych trików dostępnych dla graczy w czasie tutoriala. Dlaczego tylko tu-

Dossier

Imię i nazwisko: Jack "Rzeźnik" O'Hara
Data urodzenia: 10 października 1909 roku
Miejsce urodzenia: Dublin
Kraj: Irlandia

Stopień wojskowy: sierżant

Wzrost i waga: 6 stóp i 6 cali, 220 funtów

Zdolności: ekspert w walce w zwierciu i postępowaniu się bronią biłą. Bardzo silny i szybki.

Potrafi wywarzać drzwi, powalać, ogłuszać, wiązać i zabijać przeciwników. Może również wspiąć się na słupy i chodzić po kablach. Niestraszne mu także skoki z dużych wysokości, a dzięki wysokiej wytrzymałości jest w stanie przejść ciosy, które powalają innych komandan-

dosów. Ulubione uzbrojenie "Rzeźnika" to noż i gołe ręce, których używa ze śmiertelną skutecznością, zwłaszcza przy ataku z zaskoczenia.

Imię i nazwisko: Rene Duchamp alias "Francuz"

Data urodzenia: 20 listopada 1911 roku

Miejsce urodzenia: Lyon

Kraj: Francja

Stopień wojskowy: szeregowy

Wzrost i waga: 6 stóp i 4 cali, 179 funtów

Zdolności: ekspert w dziedzinie łączności, infilracji i sabotażu. Posiada naturalne zdolności naśladowcze, dzięki czemu z łatwością przychodzi mu przenikanie w szeregi wroga po przebraniu się w obcy mundur. Jego ulubiona broń to strzykawka z szybkiem działającym i śmiertelną trucizną, która pozwala likwidować wrogów w całkowitej ciszy.

Imię i nazwisko: Sir Francis T. Woolridge "Książę"

Data urodzenia: 21 marca 1909 roku

Miejsce urodzenia: Sheffield

Kraj: Anglia

Stopień wojskowy: szeregowy

Wzrost i waga: 6 stóp i 2 cali, 180 funtów

Zdolności: znakomity strzelec wyborowy - jest spokojny i opanowany, a wszystkie jego działania są dokładnie przemyślane. Uważa się za jednego z najlepszych strzelców świata. Do najczęściej wykonywanych przez niego zadań należy przeranianie drogi do pozostających członków drużyny oraz likwidowanie chronionych wrogów. Za dobre pozyje strzeleckie służą mu przede wszystkim okna i słupy telefoniczne, które zapewniają dobrygląd w okolicy.

Imię i nazwisko: James Blackwood "Płetwiarz"

Data urodzenia: 3 sierpnia 1911 roku

Miejsce urodzenia: Melbourne

Kraj: Australia

Stopień wojskowy: szeregowy

Wzrost i waga: 6 stóp i 1 cal, 181 funtów

Zdolności: członek morza - ma wszestronną wiedzę żeglarską i wspaniałe pływanie.

Na jego wyposażeniu znajdują się karabinek z harpunem i sprzęt do nurkowania, dzięki czemu może spękać pod wodą całe godziny bez obawy o powietrze do oddychania i nie martwić się takie o podwodnych drapieżach (poza piraniami). Na lądzie bardziej użyteczna jest jego umiejętności rzucania nożem, poza tym - za pomocą przenoszonej przez siebie liny z hakiem - wspinanie się na dachy budynków, mury czy drzewa.

Imię i nazwisko: Thomas "Strażak" Hancock

Data urodzenia: 14 stycznia 1911 roku

Miejsce urodzenia: Liverpool

Kraj: Anglia

Stopień wojskowy: szeregowy

Wzrost i waga: 6 stóp, 175 funtów

Zdolności: posiada dość dużą wiedzę o środkach wybuchowych i sposobach ich stosowania.

Niestety przenoszone przez niego przybory są bardziej wrażliwe na wstrząsy - oraz trochę ważą - przez co zmuszają go do powolnego poruszania się, a niekiedy nie pozwalają także na wchodzenie do wody. Potrafi postępować się granatami, bazokami, miotaczami ognia i wykrywaczami min. Może również rozbrajać wrogie miny i wykorzystywać je w innym miejscu.

Imię i nazwisko: Natasha "Uwodzicielka" Nikołajewa

Data urodzenia: 21 kwietnia 1912 roku

Miejsce urodzenia: Kijów

Kraj: Związek Radziecki

Stopień wojskowy: porucznik

Wzrost i waga: 5 stóp i 8 cali, 130 funtów

Zdolności: ekspert w dziedzinie infiltracji i strzelec wyborowy - jest fascynującą, ale i niebezpieczną - przyjazną dla facetów - ko-

tolarnią? Ano z tego prostego powodu, że nie chciałbym zdradzać fabuły kolejnych misji. Poza tym i tak będzie tego aż nadto!

Zacznijmy od misji pierwszej. Do dyspozycji mamy tu dwóch ludzi: sapera Thomasa Hancocka i złodzieja Paula Toledo, i przy ich pomocy musimy oczyścić niemiecki posterunek. Niby nic trudnego, ale i tak wystarcza, by dowiedzieć się, iż każdy może ogłuszać wrogów. Prawie każdy może ich związać i przenieść w inne miejsce. Można ich także przeszukiwać i przywalać, zatyczając sobie ich przedmioty. Złodziej może wspiąć się na słupy telefoniczne i chodzić po rozpiętych między nimi drutach. Ma też ograniczoną wytrzymałość, więc za dugo wisieć na nich niestety nie może, co akurat tylko dodaje realizmu. Fale dźwiękowe (spowodowane na przykład przez ogłuszenie przeciwnika czy bieg) są widoczne jako... no, fale, tyle że faluje ziemia. Wygląda to naprawdę jak falowanie wody - ale grunt, że jest! Saper może ciąć drut kolczasty, znajdować miny, rozbierać je i układać w nowym miejscu. Złodziej ma wytrychy i chęć do dzielenia się tą samą z pozostałymi członkami drużyny - zresztą chcą takie zdradzać wszyscy członkowie teamu. I to nie tylko ludzcy, bo już w pierwszej misji do naszej wesołej gromadki dołącza się psiak, który prócz odwracania uwagi wrogów potrafi również przenosić między nimi różne przedmioty. A że mało kto na psa ukąsić zwróci, może to także robić tuż pod nosem wroga!

Ale to nie koniec budynkowych zalet. Do budynków można bowiem także zaglądać przez okna i drzwi (choć nie wszystkie), dzięki czemu nie wchodzimy do środka w ciemno i możemy tak wybrać moment wtargnięcia, by cichutko ucieścić niczego się nie spodziewającego

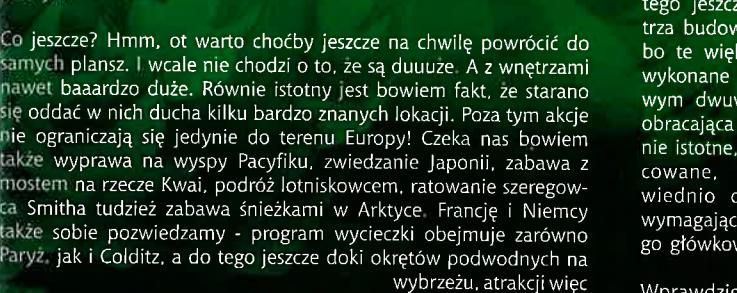
Przede wszystkim do budynków można wchodzić. Na pierwszy rzut oka nie jest to nic przełomowego, ale wejście nie polega tu jedynie na zniknięciu z głównej mapy! Wnętrza to niekiedy osobne, wielkie pokoje! I to widziane w pełnym trójwymiarze, ze swobodnym obracaniem kamery! Zresztą wszelkie inne rozwiązanie ograniczałyby twórców, bo takie na przykład cztery z góry ustalone widoki co 90 stopni, zastosowane na głównej mapie, mimo iż na wolnym powietrzu sprawdzają się znakomicie, w zamkniętej przestrzeni byłby już niekiedy mocno uciążliwe. A tak można sobie wszystko swobodnie obracać i problem zniknie!

Na tym jednak możliwości naszych wcale się nie kończą. Na przyspieszenie akcji wpływały m.in. bowiem jedna z największych innowacji - możliwość ustawienia naszych ludzi w zasadce! Na czym to polega? Ano wystarczy wybrać komandosów, uzbroić ich, położyć na ziemi (mogą też oczywiście stać, ale to zwiększa szansę wroga) i wybrać ikonę celownika. Pojawia się brązowa oznaczenie zasięgu ich wzroku (dokładnie takie, jak u wroga), i jeśli w jego zasięgu znajdzie się jakiś przeciwnik, otworzą do niego ogień! Automatycznie! W dodatku (choć to akurat pojawia się dopiero na drugiej misji tutoriala) do-

chwa waż - przez co zmuszają go do powolnego poruszania się, a niekiedy nie pozwalają także na wchodzenie do wody. Potrafi postępować się granatami, bazokami, miotaczami ognia i wykrywaczami min. Może również rozbrajać wrogie miny i wykorzystywać je w innym miejscu.

Imię i nazwisko: Natasha "Uwodzicielka" Nikołajewa
Data urodzenia: 21 kwietnia 1912 roku
Miejsce urodzenia: Kijów
Kraj: Związek Radziecki
Stopień wojskowy: porucznik
Wzrost i waga: 5 stóp i 8 cali, 130 funtów
Zdolności: ekspert w dziedzinie infiltracji i strzelec wyborowy - jest fascynującą, ale i niebezpieczną - przyjazną dla facetów - ko-

Znakoomite!



pręiąją po wielogodzinnych zmaganiach na głównych misjach.

Wszystkie misje można oczywiście rozegrać także w trybie wieloosobowym. Każdy z graczy ma wtedy swoje przyporządkowane postacie, dzięki czemu nie ma problemów z jednosemym wykonywaniem jakiejś akcji - bo w idealnym przypadku jeden komandos to jeden człowiek! Można by się wprawdzić przyczepić, że nie ma żadnych innych trybów gry wieloosobowej, ale na dobrą sprawę nie bardzo można sobie co innego wyobrazić, więc takie usilne wyszukiwanie będów nie bardzo ma sens.

Stąd też i bardziej wysoka ostateczna ocena Commandos 2. Bardzo wysoka, ale i w stu procentach zasłużona! Pod względem wykonania nie można im bowiem niemal nic zarzucić: świetna grafika, klimatyczna muzyka, ciekawe i nawiązujące do rzeczywistości mapy - to po prostu nie może się nie podobać! Zresztą nie dochodzą do tego jeszcze trójwymiarowe wnętrza budowli (choć nie wszystkie - bo te większe, na przykład doki, wykonane są jednak w standardowym dwuwymiarze) i swobodnie obracająca się kamera. Co za rozwinięte istotne, misje są bardzo zróżnicowane, odpowiednio długie i wymagające niezłe główkowania.

Wprawdzie to już nie każdemu musi odpowiadać, ale dzięki niezletem tutoriali, helpowi oraz instrukcji (oraz trzem poziomom trudności z normalnym poziomem Normal) i zupełni laicy czującą pociąg do sił specjalnych tudzież używania szarych komórek powinno to grę siegnąć. Jest po prostu znakomita, chociaż ciężko nie zauważyc, że zamiast na realizm działań, główny nacisk postawiono tu na główkowanie i akcję, więc puryscy mogą z początku czuć się nieco zawiedzeni...

Ale to tylko pierwsze wrażenie - bo po paru chwilach, gdy zaczyna się już rozumieć intencje twórców... Co ja się zresztą będę produkować! Do sklepu biegim marsz i samemu próbować!

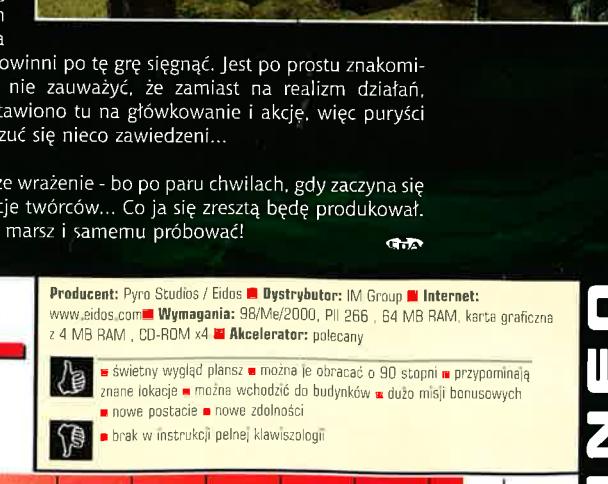
Dossier

Imię i nazwisko: Paul "Lupin" Toledo
Data urodzenia: 1 marca 1916 roku
Miejsce urodzenia: Paryż
Kraj: Francja

Stopień wojskowy: szeregowy
Wzrost i waga: 5 stóp i 2 cali, 107 funtów
Zdolności: złodziej, który potrafi wszędzie wejść i wszędzie otworzyć, bardziej szybki i zwinny. Dzięki swym umiejętnościom potrafi zakraść się na tyły wroga drogami niedostępnymi dla innych ludzi. Opanował kilka stylów walki, uwielbia również podkraść się od tyłu do wrogów i oprócz ich kleszczy: przechodzi przez okna i dżurty w ścianach, a zamknięte drzwi z kłucie pancerne nie stanowią dla niego specjalnej przeszkody. Ma szczerą imieniem Spike, którego nauczył odciągać uwagę wrogich żołnierzy.

Imię i nazwisko: Samuel Brooklyn
Data urodzenia: 4 kwietnia 1910 roku
Miejsce urodzenia: Brooklyn
Kraj: Stany Zjednoczone
Stopień wojskowy: szeregowy
Wzrost i waga: 6 stóp i 2 cali, 183 funty
Zdolności: kierowca, potrafi prowadzić wszystko, co może jeździć: znakomity mechanik i zbrojmistrz. Jego ulubione narzędzia pracy to między innymi granaty dymne i gazowe, siedła oraz drut, z którego potrafi sporządzić bardzo efektowne pułapki.

Imię i nazwisko: Whiskey
Data urodzenia: gdzieś w 1916 roku
Miejsce urodzenia: nieznane
Kraj: nieznany
Stopień wojskowy: nieokreślony
Wzrost i waga: 18 cali, 66 funtów
Zdolności: butler szkolony do zatrudnienia dywersyjnych - potrafi przenosić przedmioty i odwierać uwagę wroga, szczekając i biegając wokół niego. Wcześniej wówczas ukryte w ziemi miny, choć oczywiście nie potrafi ich rozbierać. Nie może także wspiąć się po drabinach, ale każdy komandos może wziąć go do swojego plecaka i przenieść przez takie przeszkody.



Producent: Pyro Studios / Eidos ■ **Dystrybutor:** IM Group ■ **Internet:** www.sidus.com ■ **Wymagania:** 96/Me/2000, PII 266 - 64 MB RAM, karta graficzna z 4 MB RAM, CD-ROM x4 ■ **Akcelerator:** polecamy
9+
 ■ świetny wygląd plansz ■ można je obracać o 90 stopni ■ przypomina znane lokale ■ można wchodzić do budynków ■ dużo misji bonusowych ■ nowe postacie ■ nowe zdolności ■ brak w instrukcji pełnej klawiszologii

OLIN

Squad Battles: Vietnam

Pepin Krootki

Można zaryzykować stwierdzenie, że Amerykę i społeczeństwo amerykańskie wraz z jego sposobami postrzegania historii ukształtowały cztery mity. Mowa tu o mitach ojców założycieli, wojny secesyjnej, wielkiego kryzysu oraz wojny wietnamskiej. (Teraz zapewne dołączycy do nich także wspomnienie zamachów na Pentagon i WTC.) Co ciekawe, doświadczenia dwóch wojen światowych są słabo zakorzenione w świadomości Amerykanów. Inaczej mają się sprawy z konfliktem wietnamskim, który po raz kolejny przypominało nam HPS Simulations.

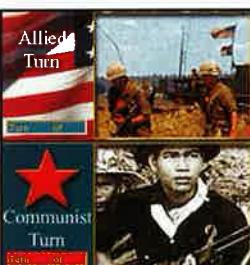
Gier związanych z wojną w Wietnamie pojawia się faktycznie sporo, choć nie tak wiele, jak by na to mogły wskazywać popularność tematu za oceanem (z drugiej strony, kto chciałby robić gry o przegranej niechłubnej wojnie?). Nieszczerliwie dla graczy, większość z nich to pozycje na wskroś przeciętej. Klasą daleko im do starego Seal Teama (gdzie druga część? Czy kiedykolwiek się jej doczekały?). Również najnowsza gra o zmagańiach na Półwyspie Indochińskim, zatytułowana Vietnam: Squad Battles, nie odznacza się niczym rewelacyjnym. Owszem, jest po-rządną grą turową, która spełnia wszystkie stawiane tego typu produkcjom wymagania, jednak nie ustrzeżono się także paru niedogodności.

Do pisania recenzji przystąpiłem, mając w pamięci świeże jeszcze wspomnienie innej gry spod znaku HPS, mianowicie Tobruk'41. Autorem obu strategii jest John Tiller, człowiek - legenda wśród twórców turów. Niewiele się chyba pomyli twierdząc, iż historia wojskowości oraz zamówienie do gier strategicznych są dla niego całym życiem, zarówno jego zamiliwaniem, jak i pracą. Muszę z zadowoleniem przyznać, że tym razem dzieło Tillera wywarło na mnie dużo lepsze wrażenie. Przynajmniej nie katowałem się podczas grania, by potem napisać recenzję.

"Możesz zabić dziesięciu moich ludzi przypadających na każdego twojego zabitego, ale nawet na takich warunkach ja zwyciężę, a ty przegrasz".

Ho Chi Minh

rakiet niekierowanych? Przecież w ciągu tego czasu kilkakrotnie zdążyłyby oprońić cały zasobnik! Efekt takiego stanu rzeczy jest taki, że zniszczenie oddziału, który przebywa na środku pola nie-osiągnięty i widać go jak na dloni, jest dla pojedynczego śmigłowca bardzo trudnym (najczęściej niemożliwym) zadaniem. Rozumimy, że walki toczą się przeważnie w gęstej dżungli i poruszanie się oraz namiernowanie wroga są utrudnione, co przy krótkich turach niepotrzebnie wydłuża czas rozgrywki. Z drugiej jednak strony, gdy przy ograniczonej widoczności dwa oddziały nagle na siebie wpadają i dochodzi do walki na krótkim dystansie, całe starcie trwało niekiedy pięć minut! Mimo to muszę przyznać, że gra odwzorowuje inne "uroki" związane z ograniczonym zasięgiem widzenia. Na każdym kroku możemy natknąć się na nieprzyjaciela, a w trakcie walki trudno oszacować jego prawdziwą liczebność oraz stan uzbrojenia. Często dochodzi do bezładnej strzelaniny, szczególnie gdy spadnie morale lub gdy przyduszony ogniem oddział probuje się odgryźć na wrogu, strzelając na oślep. Niektedy, gdy wycofamy się z danego heksu, wróg nadal w niego praży, ponieważ nie zauważał, kiedy i jak wycofywaliśmy się! Jeśli do tego dodamy fakt, że program doskonale odwzorowuje moment trafienia pociskami każdego, kto stanie im na drodze, to wyłoni się obraz naprawdę zazartej i bezlitosnej walki. Autorom chwali się też, że ginący żołnierze pozostawiają na polu walki broń i amunicję, z której nierzadko przyjdzie nam jeszcze skorzystać.



6

Producent: HPS Simulations ■ Dystrybutor: HPS Simulations ■ Internet: <http://www.hpsims.com> ■ Wymagania: P266, 32 MB, Direct X ■ Akcelerator: zewnętrzny

■ mocno uproszczony Close Combat w turowo-heksagonalnej konwencji, za to w Wietnamie ■ dobrze odwzorowuje specyfikę walk w dżungli oraz vietnamski turek działań ■ bojowe okrzyki Wietnamczyków ■ bojowe okrzyki Wietnamczyków ■ przesuwanie jednostek heks po heksie

OULZ

GATUNEK: STRATEGIA

Niezbędne efektywne, ale całkiem straszne!



ka jeszcze edytor.) W trakcie gry napotkamy wszystkie dobrze znane i kojarzone z wojną wietnamską typy uzbrojenia (łodzie patrolowe Piber, śmigłowce Huey i wiele innych). Brakuje tu tylko granatów ręcznych, których mimo usilnych starań nigdzie nie mogłem się doszukać. Nasi podkomendni zapewne używają ich automatycznie w trakcie szturmu. Biorąc pod uwagę skalę gry, jest to całkowicie zrozumiałe. Mimo to udostępniono rozmaite rodzaje min i pułapek domowej roboty, które były zmora amerykańskich żołnierzy. Byłem zdziwiony, ale w Vietnam Squad Battles grało się zadziwiająco przyjemnie. Gdyby nie uciążliwe zadanie zwią-

zane z przemieszczaniem oddziałów, jak i konieczność oglądania każdego wystrzału - kto wie, może pozostałośmi przy tej grze dłużej? A może po prostu przyzwyczaiłem się do siemierżnych strategii z HPS Simulations? Z czasem zaczną się doceniać rozmaite smaczki - kiedy na ten przykład zestrzelę nam śmigłowiec, nie pozostaje on całkowicie bezużyteczny, ponieważ jego wrak może stanowić doskonałą osłonę przed strzałami wroga!

Od początku do końca testów było widać, że autorzy nie mieli zamieru tworzenia dzieła przełomowego i nowatorskiego, chociaż przemyciącego ciekawą nowinkę. Zatem ponownie witam na heksagonalnej wojnie, gdzie oczy atakują z ekranu wielokąt...



59,90



59,90



59,90

W każdym programie:
- piękna baśń;
- 2 pełne wersje językowe: polska i angielska;
- mnóstwo dodatkowych gier i zabaw świetnie umilających czas najmłodszym.

całkowicie po polsku LK Kavalon Tivola

tel:(17) 8569912, email: zakupy@lkavalon.com

Najpiękniejsze bajki świata

Simsala Grimm™ Baśnie braci Grimm!!!

DZIELNY KRAWCZYK baśń o młodym i odważnym krawczyku. O tym jak mestwem wypadają i odwaga zdobył rękę pięknej księżniczki.

TITELITURY bajeczna opowieść o pięknej córce młynarza i podstępny Gobline.

ZABI KRÓL bajka o księciu zamienionym w żabę przez złą czarownicę. Czy odnajdzie księżniczkę, która uratuje go pocałunkiem?

The F.A. Premier League Football Manager 2002

Eld'RavenClaw

Polak w Premier League



Jerzy Dudek
Urodzony: 23 marca 1973
Klub: Concordia Knurow, Sokół Tychy, Feyenoord Rotterdam, Liverpool
Reprezentacja Polski: 19 spotkań
Debiut w reprezentacji: 02.09.1998 - z Izraelem 0:2



5

Producent: EA Sports ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: www.easports.com
■ Wymagania: P 166, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD, karta muzyczna
■ Akcelerator: zalecany

- nie wiem dlaczego, ale sympatycznie się gryczę ■ pada mniej bramek
- wtórna: praktycznie żadnych zmian ■ gdzie jest Dudek???
- przeterminowane składy ■ od kilku lat ta sama grafika, co staje się powoli nudzącą

Hegemonia EA Sports na rynku gier sportowych nie podlega żadnej dyskusji. Trudno znaleźć dyscyplinę sportową, w ramach której symulacje EA Sports oddają komuś tron. Zdaje się, że jedynie w kategorii menedżerów przegrywa z Eidosem i boskim Championship Managerem. Od kilku lat jednak twórcy FIFY próbują sforsować również ten bastion, lecz jak dotąd - bez powodzenia.



która w zasadzie nie ma nic do zaoferowania starym wyjadaczom? Naprawdę nie potrafię wytlumaczyć, dlaczego gram w The F.A. Premier League Football Manager 2002.

Ci z was, którzy grali w poprzednią wersję PLFM, będą roczarowani grafiką. Nadal twierdzę, że menu są całkiem ładne i poukładano je z głową, ale ile razu można oglądać to samo? Identyczne kolory, tabelki, że o kiepskich animacjach nie wspominę. Pamiętam, jak kilka lat temu te wzorowane na engine'u FIFY animacje spodobały mi się, ale dzisiaj co najwyżej śmieszą wyglądem postaci i tym, jak się one poruszają. Świat poszedł do przodu, a grafiki The F.A. Premier League Football Manager 2002 zatrzymały się na roku 1997 - od tak znakomitych fachów wymagam znacznie więcej. Dlatego zamiast oglądać "ciekawe" animacje, wołę napisy w stylu dobrze znanym z Championship Managera.

W prawdziwej edycji gry w The F.A. Premier League Football Manager 2002 i chciałbym postawić mu w miarę wysoką ocenę, ale muszę być "obiektywny". A to oznacza, że powiniem patrzeć na grę jako wtórną, praktycznie niczym nie różniącą się od poprzedników. Szkoła, że panowią z EA Sports uczynili z Premier League Football Managera kolejną taśmową serię, gdyż poprzednie części naprawdę były bardzo dobre. Niestety The F.A. Premier League Football Manager 2002 to nic innego jak kolejny z serii, corocznny produkt z logo EA Sports.



Niewiele nowego, ale pogać można

SCHIZM

P R A W D Z I W E W Y Z W A N I E



REAH

DVD ROM

Reah DVD w pełnej polskiej wersji językowej!
8 GB świetnej przygody!
Jedna z najlepszych polskich gier przygodowych w nowym wydaniu.



Musisz ją mieć!

Gra dostępna również w wersji CD na 6 płytach!

Cena detaliczna tylko 59 zł.



"SCHIZM to świetna przygodówka ze wszechświat godna polecenia." / CLICK /
"najbardziej spektakularna polska gra przygodowa 3D." / CHIP /
"SCHIZM stał się nowym królem polskich przygodówek!" / SECRET SERVICE /
"W grze jest owo coś, co nas zmusza do ponownego uruchomienia komputera..." / CDA /
"naprawdę kawał dobrej rozrywki." / Świat Gier Komputerowych /

cena 99,90

AVILON
MULTIMEDIA

Zamawiając grę wysyłkowo w LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2, tel. (+17) 856 99 12, email: zakupy@lkavalon.com www.lkavalon.com www.schizm.com



Mystery Of The Druids

Nie da się ukryć, że najgłupsze nawet gry komputerowe mają w sobie pewien element edukacyjny, a cóż dopiero mówić o tych, które zaprojektowano tak, by dać graczom sporo informacji o jakiejś epoce, grupie społecznej czy danym kraju. Najwięcej informacji (nie zawsze prawdziwych) dostarczają co prawda opasłe tomy, ale mało komu chce się je wertować - pomijając już fakt, że wywijanie woluminem "in folio" to ciężka praca. Gry edukacyjne bywają przeraźliwie nudne, zatem radośnie witam gry przygodowe z pewnym zacięciem historycznym.

■ El General Magnifico

Jedną z ciekawszych zagadek dotyczących przeszłości naszego kontynentu jest tajemnica otaczająca działalność druidów. Kim byli i skąd przyszli? Gdzie gromadzili swoją wiedzę i skąd ją czerpali? Skąd o nich informacje (ale też i bardziej rzeczowe) możemy znaleźć u Cezara - w jego znakomitym dziele historycznym "O wojnie galickiej". Znacznie więcej wiadomości można znaleźć u Roberta Gravesa, pisarza mającego ambicje historyczne (powieść "Klaudiusz i Messalina"), ale to, co możemy u niego wyczytać na temat druidów, czyni z nich niemal połbogów (potrafili na przykład, ot tak sobie, ni z gruchy, ni z pietruszy, pozbawiać oddechu ludzi, po prostu na nich spowieszysz. Lord Vader byłby druidem?) Różnicę w opisach można i należy oczywiście przypisać temu, że Cezarowi przyprowadzano żywych (choć może lekko stłamszonych) druidów, którzy - cokolwiek by twierdzili później - piewcy ich wielkości - wpadali w fipy Rzymianom równe często jak inni Brytyjczycy. Graves zaś infor-



Pytanie, kim byli drudzi, warto sobie jednak zadać, patrząc na niektóre budowle w południowej Anglii - na przykład na majestatyczne kręgi Stonehenge. Mało kto z podziwiających ogrom i precyzję obróbki kamiennych bloków zdaje sobie sprawę z tego, że za budowę tego kompleksu odpowiedzialna musiała być nie lada cywilizacja. Nie sposób przecież pomyśleć, że Stonehenge zbudowali odziani w skóry dzikusy. Twórcy tych budowli musieli być tegimi znawcami przyrody i jej praw, jak też skupiać w swoich rękach władzę, która pozwalała kontrolować poczynania tysiąca robotników, i konsekwentnie realizować zamysł. Cywilizacja megalitów rozciągała się od północnej Brytanii aż po południe Francji, a kamienne pomniki (?)



wznoszono wtedy, gdy po wzgórzach przyszłego Rzymu buszowały królikki, na miejscu zaś Aten, wśród oliwnych gajów, giziły się kozy. Niewiele wiemy o cywilizacji europejskich megalitów (kres położony jej chyba ostatnie zlodowocenie)... i dlatego możemy tylko snuć rozwązania, jak to na przykład uczynili twórcy gry "The Mystery Of the Druids".

Intryga gry zawiązuje się w roku 1000, kiedy to druidzi byli już prawie wypięci co do sztuki (wytepili ich oczywiście wyznawcy religii, której naczelna zasadą jest "mituj bliźniego"). Ostatni z druidów postanowili przetransponować swoje moce oraz magię w ciało pięciorga niemowląt. Okrąta ceremonia odbyła się w megalitycznym kręgu Stonehenge. Druidzi nie zawałali się przed niczym, byle tylko zapewnić przetrwanie własnych mocy. Niektórzy z nich (co prawda bardzo nieliczni) obawiali się jednak, że dzieci nienauczone odpowiedzialności w używaniu mocy mogą się stać okrutnymi tyranami. Pociechy i bez tego bywają okrutnikami (sploty prokuratorów zajmujących się zbrodniami popełnianymi przez nieletnich). Aby temu zapobiec, niewielka grupka druidów nie wzięła czynnego udziału w obrzędzie - tak, że ów pozostał (przynajmniej w pełni) niedokonany.

Dziecięcy "spadkobiercy druidów" wyrosły na potężne i wpływowne osobistości i zadbały o to, żeby prawda o istnieniu tajemnego kręgu druidów pozostała w ukryciu - nie wszyscy jednak moce druidów brały w tym udział, co mocno doskwieliło członkom tajemnego kregu. Postanowili tedy naprawić błąd z przeszłości. Zastrzegam z góry, że nie odpowiadam za intrygę w grze - ja ją tylko (z lekka) opisuję.

Zabawę zaczynasz jako młody pracownik Scotland Yardu, detektyw Brent Halligan, któremu szef zleca rozwiązywanie zagadki tajemniczego morderstwa (nie wszystkie morderstwa są tajemnicze - jeśli wkurzony nieustannie wracającym się "mamusi" do jego małżeństwa młody żonko skrytuje teściową za pomocą siekier, nie masz w tym niczego tajemniczego). Bohater już w trakcie badania miejsca zbrodni dochodzi do wniosku, że sprawą jest nietypowa i zaczyna podejrzewać, że ma honor z mordem... mordem rytualnym. Z pomocą eksperta od spraw druidów, Arthur Blake'a, dociera do głowy zakon, mającego i wpływowego lorda Sinclaira, rezydującego na przedmieściach Londynu. Halligan i jego towarzysze dość szybko odkrywają, że drudzi zamierają dopełnić rytuału - i postanowią obrocić wniwez zamiaty zdeprawowanego arystokraty. Aby tego dokonać, muszą się przygotować do bardzo niebezpiecznej misji - podróży w czasie. Trzeba bowiem zapobiec temu, by się stało - a to nie lada sztuka. Aby dopiąć swoego, będą musieli zaznajomić się z obrządkami druidów, a osobliwie z rytuałami dotyczącymi czterech żywiołów: Ognia, Wody, Ziemi i Powietrza. Trzeba im też posiąć tajemniczy Runiczny Posoch (Rune Staff), bez którego drudzi nie będą mogli dopełnić obrządków. Tyle tytułem wprowadzenia.

W grze odkryjesz ponad 50 dużych (zawierających często pomniejsze) lokacji, ponad 360 scenek animowanych, które są nagrodą za trafne rozwiązywanie niektórych problemów, będziesz też musiał prowadzić dialog z postaciami gry, a sposobem prowadzenia dialogu uwarunkuje twoje postępy. Grafika jest typowa 2D/3D (dwuwymiarowe otoczenie, trójwymiarowe postacie gry). Twórcy zapewniają, że osiągnęli bardziej poważne sukcesy w synchronizacji głosu i obrazu (czego niestety nie umiem ocenić, nie jestem bowiem aż do tego stopnia biegłym angielskim). Jeżeli gra zostanie spolszczena, to i tak akurat tego nie zauważymy).

Przejedźmy teraz do wrażeń, jakie wzbudziła u mnie gra. Otóż podczas zabawy z rozgryzaniem tajemnicy druidów doznawałem uczuć ambivalentnych. Są to uczucia, jakich doznajesz wtedy, gdy np. objadasz się lodami pistacjowymi z polewą czekoladową, a nagle ktoś ci strzela solą w du... albo rozboli cię żab (wprawka dykcyjna - powtarzaj szybko raz za razem: "żab, zupa żebowa, dąb, zupa dębowa"). Jestem zaklamiętym miłośnikiem gier przygodowych i ich twórcom moge wiele wybaczyć, ale...

Już podczas oglądania wprowadzenia do gry uderzyła mnie zaskakująca jednolitość postaci - wszystkie są chude i długie. Rozumiem jeszcze, że drudzi wyszli jak spod jednej sztancz - można spokojnie złożyć, że żywienie się halucynogennymi grzybkami i jemiołami nie sprzyja zaokrągleniu sylwetki. Ale we współczesnej Anglii również niemal wszyscy są jednakowi. Być może jest to zgodne z normami Unii i zaleceniami urzęda z Brukseli, ale mnie się nie za bardzo podoba. Bohaterowie poruszają się jak wypuszczeni spod namiotu tlenowego emeryci po-

zawale, a biegają tak, jakby im w buty nalano rtęci. Szczególnie zabawnie wygląda biegający Halligan, kiedy pęd powietrza - w końcu wcale nie taki duży - rozwiewa mu pąszzc.

Irytuje jest sposób, w jaki autorzy wymuszają na nas pewne rozwiązania. Kiedy Halligan obok muzeum spotyka włóczęgę, który ma ochotę się czegoś napić, a w laboratorium chemicznym S.Y. widzimy butelek z różnymi alkoholami. Rozwiązywanie sytuacji wydaje się proste jak przewód pokarmowy tasiemka. Ale nie... twórcy wymyślili konkretne rozwiązanie problemu... proste jak przewód pokarmowy wiązającego się w rytm tańca głodu węża Kaa. I nic na to nie poradzisz. Wszystko zresztą, jak się okazuje, zależy od właściwie poprowadzonych kilku rozmów - ale diabła pierwje zje ten, co od razu się domyśli, jak to zrobić.

Gra - a to już zarzut poważny - jest mocno niedopracowana pod względem graficznym. W wielu miejscach bohater przechodzi przez meble albo - na przykład - włączając na stolik rozmówcy, prowadzi z nim dialog niczym Tomcio Pałuch z olbrzymem. Obok mamy dowód:



Wygląda to na rzeczą opracowaną w pośpiechu i na kolanie. To, co w innych grach zdarza się wyjątkowo rzadko, w TMOD jest na porządku dziennym. Zapowiadana przez autorów gry nieliniowość dialogów powoduje, że z niektórymi postaciami trzeba nam będzie rozmawiać wiele razy - co nie jest moim ulubionym zajęciem. Irytuje jest też fakt, że detektyw, który ma rozwijać tajemnicę druidów i uratować świat, na początku nawet nie wie, że jego towarzysze dość szybko odkrywają, że drudzi zamierają dopełnić rytuału - i postanowią obrocić wniwez zamiaty zdeprawowanego arystokraty. Aby tego dokonać, muszą się przygotować do bardzo niebezpiecznej misji - podróży w czasie. Trzeba bowiem zapobiec temu, by się stało - a to nie lada sztuka. Aby dopiąć swoego, będą musieli zaznajomić się z obrządkami druidów, a osobliwie z rytuałami dotyczącymi czterech żywiołów: Ognia, Wody, Ziemi i Powietrza. Trzeba im też posiąć tajemniczy Runiczny Posoch (Rune Staff), bez którego drudzi nie będą mogli dopełnić obrządków. Tyle tytułem wprowadzenia.

Podeczas zabawy z rozgryzaniem tajemnicy druidów doznawałem uczuć ambivalentnych. Są to uczucia, jakich doznajesz wtedy, gdy np. objadasz się lodami pistacjowymi z polewą czekoladową, a nagle ktoś ci strzela solą w du... albo rozboli cię żab.

Nie jest natomiast opracowanie dźwiękowe. Oprawa muzyczna jest ponura niczym debata o budżecie RP - choć z drugiej strony, godzi się powiedzieć, że po kwadransie wysłuchiwania monotonnego zawodzenia, które przypomina wycie banshee, "dłoń sama sięga po noz". Na szczęście można to wyłączyć. Za to dialogi są podawane z bardzo dobrą dykcją (angielską), o co dziś trudno.

Interfejs gry również nie jest zbyt przyjazny użytkownikowi - i nie zawsze oczywisty. Trzeba przyznać, że wprawdzie można zapisać grę w dowolnym momencie, ale widać już znacznie lepsze systemy zapisu - w "Najdłuższej Podróży" system zapisu gry był sam w sobie niewielkim arcydziełem graficznym. W TMOD jest jakby nie z tej epoki, a jak się już o tym zgadza - to widziałem ładniejsze kury. Godna pochwały jest opcja wyświetlania dialogów, z tym że ostatnio nie jest to znów taki cymes, bo prawie każda przygodówka może się nim poszczęścić.

W sumie - gra nie zachwyca. Niczym. O mdłości też nie przyprawia fakt. Ot, dolne stany średnie, i to w każdym aspekcie.

4

Producent: House of Tales ■ Dystybutory: CDV ■ Internet: www.mysteryofthedruids.com ■ Wymagania: Win95, 98/2000/ME, PII 350 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 3D, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: txa

■ niezła, choć mocno niedopracowana grafika...

■ liniowość rozwiązań ■ niezbyt dobrze opracowany ruch postaci ■ niestaranność opracowania interakcji postaci z otoczeniem

CD-ACTION 09/2001

INFO



SUB COMMAND

AKULA 688(I) SEAWOLF

GATUNEK: SIMULATOR

StrangeOne

Teoretyczne symulatory nie cieszą się zbyt wielką popularnością, przynajmniej jeśli chodzi o symulatory samolotów. Całkowita klapa ostatniego *Falcona 4.0* była aż nadto wymowna. Z drugiej jednak strony, mamy przecież *Grand Prix III*, *Grand Prix Legends* czy choćby *Need for Speed: Porsche Challenge*, które swoje sukcesy zawdzięczają właśnie mniej lub bardziej (bardziej!) wiernemu oddaniu rzeczywistości. Może problem leży w przesyceniu? Przecież taki *Train Simulator* również ma wielu zwolenników, a pociąg to wszak nie samochód. Jeśli tak, to *Sonalyist*, twórcy *Sub Command*, mogą spać spokojnie, bo ich jedynym przeciwnikiem jest paroletni już 688(I). A to przecież ich wcześniejszy tytuł, z którego misji najnowsze dzieło może zresztą korzystać! Wygląda więc na to, że problem sprowadza się jedynie do zachęcenia graczy do podwodnej wojazki.

Co jednak wcale także proste nie jest! Bo w przeciwieństwie do symulatorów samochodów czy choćby nawet samolotów służba na okrętach podwodnych jest bardzo nudna. Przez wiele godzin patrzy się tylko na "wodospady" (jak to się potocznie na wskazaniu ekranów sonarów mówi), znajduje nowe rozwiązania bojowe i oczekuje na rozkazy, przy okazji starając się zachować jak najcześniej. Żadnych gwafownych manewrów, żadnych wgniatujących w fotele przeciążeń, żadnego palenia gum - po prostu



nadstawianie uszu w nadziei, że uda się usłyszeć przeciwnika, zanim ten nas ubiegnie. I tak minuta po minucie, kwadrans po kwadransie, godzina po godzinie... Aaaa... (ziewanie gracza). Cóż w tym ciekawego?

A jednak! Owszem, trzeba od razu jasno powiedzieć, że symulatory okrętów podwodnych (a nie łodzi, bo to wszak narzędzia wojny - i to jedne z najgroźniejszych! - a jako takim należy im się miano "okrętów") to "zabawki" przeznaczone już wybitnie dla zauważów i miłośników tematu, ale zapewniam, że na długie jesienno-zimowe wieczory jest to zajęcie wprost wymarzone!



Pod warunkiem jednak że niestraszne was - oczywiście prócz cierpliwości - logiczne myślenie. Tutaj nie ma radarów wykrywających przeciwnika z odległości setek kilometrów, nie ma broni, którą wystarczy tylko odpalić, by mieć pewność trafienia, nie ma wreszcie chmur albo góra, za którymi można się schować przed pociskami wroga. Do tego za dochodzą jeszcze problemy z identyfikacją swój-obcy, brak skrzydłowych oraz fakt, że w większości wypadków wykrycie przez wroga oznacza pewną śmierć, a w najlepszym - "jedynie" niezaliczenie misji. Słowniem: oferowana przez symulatory okrętów podwodnych rozrywka to długie godziny oczekiwania.



nia, które poprzedza kilkadesiąt sekund szybszej akcji, kiedy to czasu robi się nagle mało, a najmniejawet błędy straszliwie się mscz23.

Przynajmniej chyba, że nie każdemu będzie to odpowiadało. Zwłaszcza jeśli lekcje matematyki - a w szczególności geometrii: przydaje się nieniemiernie przy wyznaczaniu rozwiązania bojowego - należały do dy-

niejsze, czyli stanowisko sonaru, jest w tym przypadku praktycznie identyczne.

Za to przeniesienie się na Akulę dostarcza zupełnie nowych doznań! Trzeba się bowiem nauczyć, jak działać bez "wodospadu"! Nie wadząc się jednak od razu w szczególności techniczne, pozwolę sobie na parę zdzeń ogólnego wprowadzenia w świat *Sub Command*.

Do wyboru są zarówno pojedyncze misje (jak już wspomniałem, można także wczytać dowolne misje stworzone dla 688(I)), jak i kampania oraz tryb gry wielosobowej. Dobrą jest jednak zacząć od trzech misji treningowych. Dzięki nim zapoznamy się z obsługą podstawowych systemów Seawolfa - od zmiany kursu poczwasy, a skończywszy na klasyfikacji celów, wyznaczaniu rozwiązania bojowego i odpaleniu torped. Cały czas towarzyszy nam głos lektora (niestety mówiącego po angielsku), który dokładnie informuje nas, co musimy w danym momencie zrobić. Informacje dostępne są także w formie pisanej, dzięki czemu i mniej biegli mogą na spokojnie, korzystając z pauzy, podawać wiedzę przyswoiły. A choć są to jedynie podstawowe, które trzeba później samemu długie wieczory szlifować, dobrze i to. Zwłaszcza że w połączeniu z instrukcją stanowi to całkiem niezły i całkiem szczegółowy Poradnik Początkującego Podwodnika.

Zresztą ułatwienie startu początkującym podwodniakom było jednym z podstawowych zadań stojących przed twórcami. Już na samym poczatku można wybrać, czy jest się początkującym, czy też zaawansowanym dowódcą, co odpowiednio ustawia opcje. Początkujący dostają do dyspozycji paru członków załogi do pomocy, dzięki czemu nie muszą się sami wpatrywać w ekran sonarów ani też samemu przygotowywać rozwiązania bojowego dla wykrytych celów. Pomożników można oczywiście wyłączyć, ale i "własnorę" wcale łatwego zwycięstwa nie gwarantują! Nie są bowiem nieomylni, a co za tym idzie - i ich wskazaniem lepiej nie wierzyć ślepo, bo na zdrowie to nie wyjdzie - w najlepszym razie załogom neutralnych frachtowców, które przez pomyłkę poślemy na dno.

W grze dostępny jest jeszcze jeden pomocnik, który umożliwia grę i całkowitym laikom, a poza tym jest pomocny w czasie nauki obsługi sonaru. Mamy bowiem możliwość poznania na mapie taktycznej nie tylko domie-



Nie da się ukryć, że jest to najlepszy obecnie symulator okrętu podwodnego, który udostępniono dla szarego zjadacza chleba.

Jednak jeśli doczekałyście się tego miejsca jesteście przy tym w stanie pełnej poczytliwości, i do tego zdjecie sobie sprawę, w co właśnie pakujecie, to zapraszam do dalszej lektury! Zapewiam was, że miłośnikom podwodnej zabawy w chowanego *Sub Command* oferuje praktycznie wszystko, co tylko oferować powinien!

Na początek narzędzia pracy: tutaj mamy ich aż trzy. Właściwie to nawet cztery! Po stronie amerykańskiej są to 688(I) Hunter/Killer (czyli ulepszony typ *Los Angeles*) i Seawolf, po stronie rosyjskiej zaś ulepszona Akula I oraz Akula II - ponieważ jednak obydwa typy okrętów rosyjskich mają takie same ekranery, w *Sub Command* musimy nauczyć się obsługi jedynie trzech rodzajów interfejsów, a nawet tylko dwóch, bo i różnice między 688(I) a *Los Angeles* zbyt wielkie nie są - ot, kolony wyświetlacz, inne przyciski. To, co najważ-



Czym płynamy

Ulepszona Akula-I

Wyporność: 8100 ton na powierzchni, 10700 ton w zanurzeniu
Maksymalna Szybkość: 10 węzłów na powierzchni, 33 węzły w zanurzeniu

Maksymalne zanurzenie: 600 metrów

Wymiary: 110,30 m x 13,60 m (15,40 m ze statecznikami) x 9,68 m

Uzbrojenie: 4 wyrzutnie torped 650 mm (pociąki rakietowe SS-N-16 Stallion lub torpedy typu 65-76), 4 wyrzutnie torped 533 mm (pociąki rakietowe SS-N-16 Stallion, SAET-60M lub torpedy typu 53-65K), 6 wyrzutni torped 533 mm, umieszczonych poza kadłubem twardym (uzbrojenie takie samo jak przy wyrzutniach wewnętrznych, ale bez możliwości ich przeladowania), miny, 1 pojedyncza przenośna wyrzutnia rakiet przeciwlotniczych Striela z 18 rakietami zapasowymi.

Wypożyczenie elektroniczne:

Radar: nawigacyjno-poszukiwawczy

Sonar: LF aktywno-pasywny, matryca pasywna, włączona LF pasywna liniorowa matryca hydrofonów

System EW: przewytywający

Napęd: 1 OK-650B cisnieniowy wodny reaktor atomowy o mocy 190 MW, turbiny parowe, pojedyncza śrubą siedmiolopatową, 47600 KM, 2 silniki elektryczne o mocy 820 KM, dające prędkość 3-4 węzłów.

Załoga: 28 oficerów i 45 marynarzy

Akula-II

Wyporność: 9800 ton na powierzchni, 12390 ton w zanurzeniu
Maksymalna szybkość: 10 węzłów na powierzchni, 33 węzły w zanurzeniu

Maksymalne zanurzenie: 600 metrów

Wymiary: 114,30 m x 13,60 m (15,40 m ze statecznikami) x 9,68 m

Uzbrojenie: 4 wyrzutnie torped 650 mm (pociąki rakietowe SS-N-16 Stallion lub torpedy typu 65-76), 4 wyrzutnie torped 533 mm (pociąki rakietowe SS-N-16 Stallion, SAET-60M lub torpedy typu 53-65K), 6 wyrzutni torped 533 mm, umieszczonych poza kadłubem twardym (uzbrojenie takie samo jak przy wyrzutniach wewnętrznych, ale bez możliwości ich przeladowania), miny, 1 pojedyncza przenośna wyrzutnia rakiet przeciwlotniczych Striela z 18 rakietami zapasowymi.

Wypożyczenie elektroniczne:

Radar: nawigacyjno-poszukiwawczy

Sonar: LF aktywno-pasywny, matryca pasywna; włączona LF pasywna liniorowa matryca hydrofonów

System EW: przewytywający

Napęd: 1 OK-650B cisnieniowy wodny reaktor atomowy o mocy 190 MW, turbiny parowe, pojedyncza śrubą siedmiolopatową, 47600 KM, 2 silniki elektryczne o mocy 820 KM, dające prędkość 3-4 węzłów.

Załoga: 20 oficerów i 30 marynarzy

Ulepszony Los Angeles

Wyporność: 6330 ton na powierzchni, 7177 ton w zanurzeniu
Maksymalna szybkość: ponad 30 węzłów w zanurzeniu

Maksymalne zanurzenie: 450 metrów

Wymiary: 109,73 m x 10,06 m x 9,75 m

Uzbrojenie: 12 pionowych wyrzutni Mk 3 z rakietami Tomahawk, 4 wyrzutnie torped 533 mm (rakiet Tomahawk, torpedy Mk 48 i Mk 48 ADCAP i inne - w sumie 22 pociski/torpedy), od modelu SSN 756 mają takie możliwość stawiania min

Wypożyczenie elektroniczne:

Radar: nawigacyjno-poszukiwawczy

Sonar: zintegrowana aktywno-pasywna matryca w kadłubie, dwie włączone pasywne matryce typu TB-16D

Napęd: cisnieniowy reaktor wodny typu G.E. S6G o mocy 200 MW, 2 turbiny parowe, pojedyncza śrubą siedmiolopatową (w SSN 773 i paru innych także napęd strumieniowy), moc 35 000 KM.

Załoga: 7

Seawolf

Wyporność: 7468 ton na powierzchni, 9137 ton w zanurzeniu
Maksymalna szybkość: ponad 35 węzłów w zanurzeniu

Maksymalne zanurzenie: 600 metrów

Wymiary: 107,60 m x 12,80 m x 10,95 m

Uzbrojenie: 8 wyrzutni torped 673 mm (około 50 rakiet Tomahawk i torped Mk 48 ADCAP lub do stu min)

Wypożyczenie elektroniczne:

Radar: nawigacyjno-poszukiwawczy

Sonar: zestaw BQQ-5D: WAA (wide-aperture passive array - szerokoszczelina matryca pasywna), nawigacyjny i do operowania pod pokrywą ladową typu BQQ-24, włączona pasywna matryca typu TB-29, pasywna matryca włączona typu TB-16D

Napęd: cisnieniowy reaktor wodny typu G.E. S6G o mocy 200 MW, napęd strumieniowy o mocy 45 500 KM, strumieniowe stery głębinowe

Załoga: 12 oficerów, 121 marynarzy

manego położenia wykrytych celów, co rzeczywistych pozycji (oraz typów, kursu, szybkości i głębokości) wszystkich obiektów znajdujących się w danym teatrze działań. Oznacza to, że na dobrą sprawę z gry robi się niemal strzelanka - wystarczy przecież myszką wybrać cele i odpalić rakiety tudzież torpedy - i gotowe! No prawie, bo trzeba jeszcze zadbać o odpowiednie ich zaprogramowanie oraz odpalenie uzbrojenia z odpowiedniej głębokości - rakiety wystrzelone z głębokości dwustu metrów będą stanowiły zagrożenie jedynie dla nas samych.



Jednak podstawowym zadaniem tego pomocnika nie jest wcale zmiana gry w rzeczywistości, a wspomaganie procesu szkolenia. Bo co tu dużo kryć - nawet siedząc na pokładzie Seawolfa wcale nie jest łatwo wykryć wroga! A do dopiero ma powiedzieć miłośnik rosyjskiej Akuli, skoro nie ma tam wodospadu, przez co odnalezienie wroga jest jeszcze trudniejsze? Cóż, trzeba w sobie wyrobić cholernie dobrą intuicję i miast polegać li tylko na technice, zaczęć korzystać z Mocy. Wiercie mi - bez tego daleko nie dopłyniecie! Warto się tego nauczyć, bo jest to przepustka do wspaniałego świata.

Problemy z uzyskaniem informacji?

Wydawać by się mogło, że przy tworzeniu realistycznego symulatora okrętów podwodnych (i generalnie jakiegokolwiek współczesnego sprzętu wojskowego) jednym z głównych problemów jest znalezienie danych symulowanego sprzętu. Sąalysi mieli jednak problem odwrotny: nie tyle z uzyskaniem dokładnych danych, co z wyłoniem tych powszechnie dostępnych! Bo tylko parę spośród pracujących nad Sub Command osób nie ma dostępu do tajnych danych amerykańskiej marynarki! Jednak dzięki temu, że to właśnie na nich spoczęło zadanie ich zdobycia, nie było obaw, że do gry dostaną się informacje tajne.

ta podwodnych zmagań. I to zmagań nie z terrorystami, a z prawdziwym przeciwnikiem! W przeciwieństwie do 688(I) tematem przewodnim kampanii jest tu bowiem fikcyjny konflikt Stanów Zjednoczonych z Rosją. Koniec z zabawą w policjantów i złodziei (znaczy się handlarzy narkotyków) - tutaj zajmujemy się tym, do czego atomowe okręty podwodne zaprojektowano, czyli do "zabawy" z równymi sobie. Oczywiście nie wszystkie misje kampanii polegają na zatopieniu wszystkiego, co się rusza - dają raczej dużo lepszy wgląd w zadania stawiane przed tymi "zabawkami" w czasie zimnej wojny (i po jej zakończeniu). Mamy więc i tropienie, i eskortowanie, działania pod lodem i uderzenia rakietowe na cele lądowe, podwożenie sił specjalnych oraz pola minowe. Heh, właściwie nie bardziej można sobie wyobrazić, czego tu brakuje! Zresztą nic nie stoi na przeszkodzie, by w takim przypadku skorzystać z wbudowanego edytora i wyrzebić misję marzeń samemu! Potem zaś przetestować ją ze znajomymi w trybie wieloosobowym.

To jest dopiero radocha! Można zarówno wspólnie pogonić kota wrogom, jak i stanąć naprzeciw siebie - i to na dowolnym pokładzie jednego z trzech (czterech) wymodelowanych w grze okrętów podwodnych! Nic nie stoi zresztą na przeszkodzie, by po jednej stronie walczyć wspólnie Akulą i Seawolfa - strony konfliktu wybiera się niezależnie od przynależności państwowej okrętów. Oczywiście tworząc nową misję nie jesteśmy ograniczeni li tylko do czterech typów okrętów - dostępne są wszystkie jednostki wykorzystane w grze, co pozwala symułować praktycznie każdy rodzaj morskiego konfliktu! Ponadto w dowolnym miejscu świata, a zatem na naszym rodzimym Bałtyku też! Chociaż... problemem może być - mimo bogactwa - dość ograniczona baza jednostek, ponieważ naszej marynarki wojennej w ogóle tu nie uświetczy, ale przy symulacji działań okrętów podwodnych o napędzie atomowym zbyt wielkim problemem akurat to nie jest.



Sonalyst - coż to takiego?

Teoretycznie jest to ich trzecia gra - wcześniej była wydana pod szyldem Jane's 688(I) oraz Fleet Command. Jednak to tylko wierchołek gory lodowej dokonan firmy Sonalyst, ponieważ około 75% prac prowadzona jest na rzecz agencji rządowych w USA. Zresztą i "zwykły" grom udało się znaleźć drogę do centrów szkolenia marynarki, co bardzo wymownie świadczy o ich realizmie!

moc bez problemów rzucić się w wir walki, nie jest wcale niezbytnie - szlify można z powodzeniem zdobyć również w Sub Command! Tym bardziej że zawarte tu misje można z powodzeniem przechodzić parę razy: nie tylko zmieniają się punkty startowe jednostek, ale nie można być pewnym, że wszystkie z nich będą obecne! Kampanię również skonstruowano w taki sposób, że misje wcześniejsze wpływają na późniejsze! Chciałoby się wprawdzie wziąć udział w dynamicznej kampanii, ale różnica jest tu w praktyce wystarczająco mała, by nie spędzała snu z powiek.

Stąd też wzięła się i wysoka ocena gry. Nie da się bowiem ukryć, że jest to obecnie najlepszy symulator okrętu podwodnego, który udostępniono dla szarego zjadača chleba. A że nie jest to jednocześnie tytuł dla każdego? Cóż, o gustach się ponoć nie dyskutuje, nieprawdaż?

8+

Producent: Sonalyst ■ Dystrybutor: Electronic Arts ■ Internet: www.subcommand.com ■ Wymagania: Windows ME, 2000, 98, 95, Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, DirectX 8.0 ■ Akcelerator: tak

■ realizm! ■ 3 (4) okręty do wyboru ■ możliwość importu misji z 688(I) ■ edytor ■ multiplayer kooperatywny i nie tylko

■ poziom realizmu ■ realizm ■ i jeszcze raz realizm ■ po prostu gra nie dla każdego - i tyle

OLN

**Biegnij w śniegu,
deszczu i we mgle,
rozpraw się
raz na zawsze
z dr. Robotnikiem
i zdobądź
Szmaragdy Chaosu**



Sonic staje do walki ze swoim odwiecznym wrogiem, Dr. Robotnikiem. Musi uwolnić małe ptaszki, które szalony naukowiec zamienił w roboty i co najważniejsze odnaleźć Szmaragdy Chaosu. Jeżeli mu się nie uda, Dr. Robotnik przejmie władzę nad światem...

Używaj spręzyn do przeskakiwania między poziomami oraz zbierania pierścieni i medali.

Niesamowite tempo gry, siedem zwariowanych poziomów, tajemne przejścia, pułapki i czyniące na każdym kroku nieobliczalne roboty. A to wszystko w scenerii bajecznie kolorowej Wyspy Flików.



**SUPER
49 zł
CENA**

**Pełna niespodzianek
gra platformowa!**

**AKIMBO
MISTRZ KUNG-FU**



Akimbo to dzielny wojownik i wytrawny mistrz kung-fu, który wyrusza na pomoc mieszkańców Wyspy Żółwi. Straszący smok Fang rzucił na nich klatwę, zamieniając większość z tych przyjaznych stworzeń w swoich złowrogich niewolników. Używając swych niezrównanych umiejętności, Akimbo walczy ze smokiem a także niezliczoną liczbą innych przeciwników. Doskonała gra platformowa, nie tylko dla dzieci. Duża ilość nieliniowych poziomów zebrana w sześciu różnych światach, doskonała grafika i bogactwo ciosów, a także klimat rodem z japońskiej mangi przyciągną Cię do komputera na wiele godzin.



**SUPER
59 zł
CENA**

**Główna bohaterka
telewizyjnej dobranocki
w niesamowitych przygodach
na dnie oceanu!**

Tęczowa rybka
Księżniczka podwodnych głębin

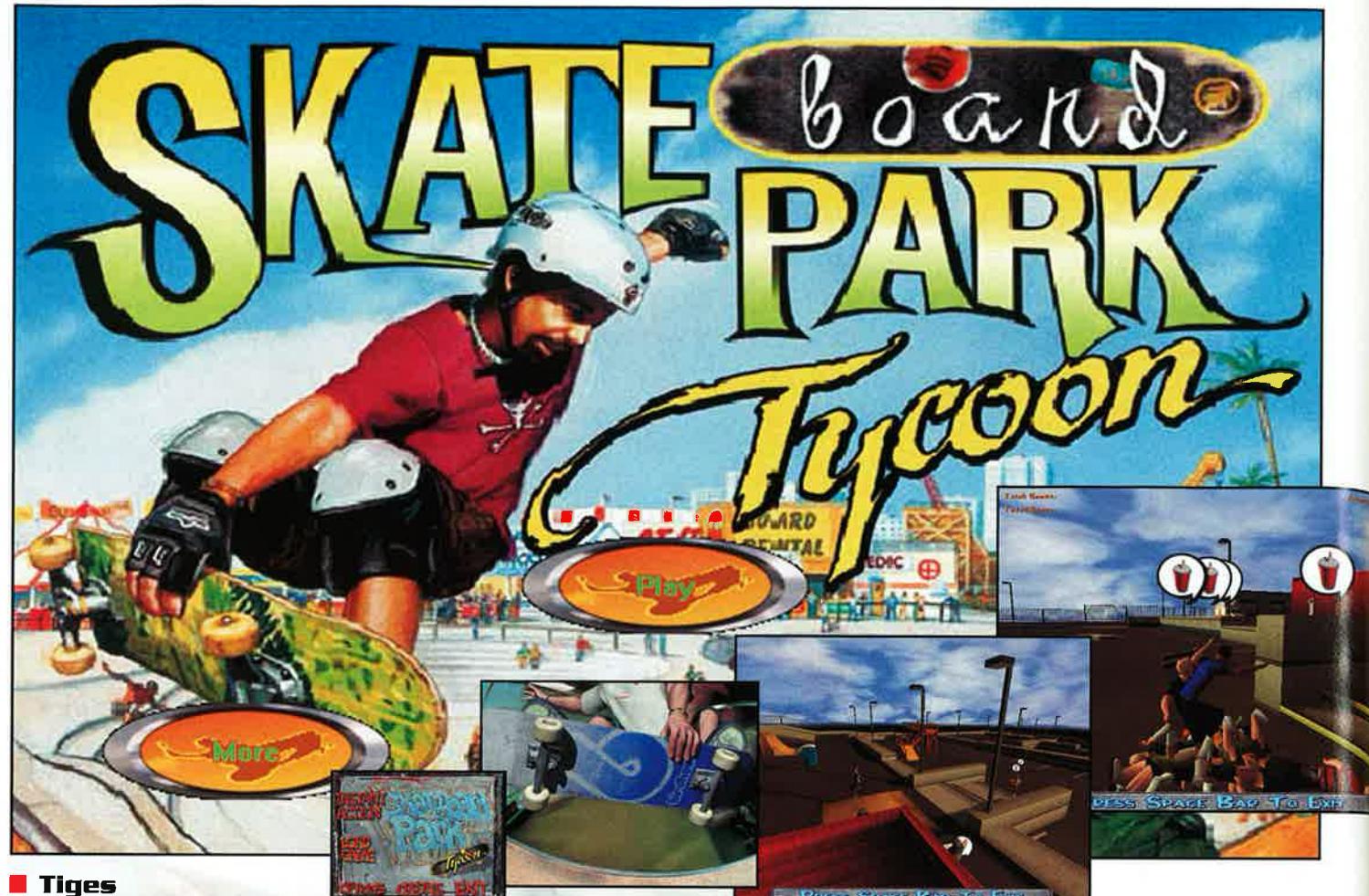
**W roli Tęczowej Rybki
Joanna Prykowska**

Gdzie głęboko na dnie zaczarowanego oceanu, żyła Tęczowa Rybka. Przyjaciele nazywali ją tak, ponieważ jej łusk mieniły się we wszystkich kolorach tęczy. Jednak pewnej nocy, gdy ocean pograły się we śnie, zazdrośnie kraby zakradły się niej i porwały jej piękne łuski. Zrozpaczona rybka próbuje je odzyskać, ale sama sobie nie poradzi...

Czeka na Was wiele przygód i niespodzianek, które kryją się w morskich głębinach.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel: 0 prefiks (62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl



Tiges

Komputerowi handlowcy nie mogą ostatnio narzekać. Ja wręcz zarzuciłem mój ulubiony Transport Tycoon Deluxe, który jest dla mnie tym, czym Steel Panthers dla MacAbry, i zacząłem zarządzać wirtualnym MPK (oczywiście chodzi mi o Traffic Giant, który mimo iż doskonaly nie jest, jednak potrafi wciągnąć). Nie byłem więc zdziwiony, gdy na moim biurku wylądował krążek z grą w wszystko mówiącym "tycoon" na końcu. No cóż. Szkoda tylko, że zarobione pieniądze będą tylko wirtualne.

Ja swoją przygodę z grami, w których dominował wątek ekonomiczny, zacząłem jeszcze w czasach wczesnych osmiołobów. Nikogo wtedy nie dziwiła handlowka w trybie tekstowym (niech mi będzie wolno wspomnieć świetne polskie "Kolony"). Wymieniony wyżej Transport Tycoon też jest dobrym przykładem na to. Jak powinna taka gra wyglądać. Jej zasady były proste, jednak droga do sukcesu niełatwka. Działanie na chybili trafiły szybko kończyły się wnioskiem o upadłość spółki i zarejestrowaniem prezesa w urzędzie pracy. Tylko długofalowa strategia mogła przynieść zysk. Teraz jednak odstawiśmy wiele przedsiębiorstwa na bok i zajmiemy się kawałkiem gruntu, który trzeba zamienić w park dla skaterów. Ci w nagrodę będą płacić za nasze atrakcje.

Po uruchomieniu gry rozpoczęłem standardową procedurę polegającą na orientowaniu się w opcjach programu, po czym szybko ustawilem rozdzielcość na 800 x 600 (wydawało mi się, że Duron 600 wsparty kartą Ge-Force 256 oraz 256 MB pamięci RAM powinien sobie bez problemu ze zwykłym tycoonem poradzić) i rozpoczęłem grę. Nie znalazłem niestety trybu kampanii. Za to był mały tutorial i kilka miejsc, w których można było zacząć urządzać park.

5

Producent: Activision Value ■ Distrbutor: Activision Value ■ Internet: <http://www.activisionvalue.com> ■ Wymagania: Pentium 266 MHz, Windows 95/98/me, 32 MB RAM ■ Akcelerator: tak

prosta ■ możliwość wypróbowania atrakcji w parku
muzyka ■ realne wymagania sprzętowe ■ jednak zdecydowanie za prosta

IN

IN

GATUNEK: FPP

Serious Sam PL

Ghost

Nie tak dawno temu miałem okazję pobrać w Serious Sama. Gdy do redakcji nadeszło pudełko z polską wersją programu, postanowiłem odświeżyć z nim znajomość, a przy okazji ocenić jego spolszczenie.

W pudełku znalazłem płytka z grą, małą czarno-białą książeczkę z instrukcją i... nic więcej. W dobie coraz ostrzejszej walki na rynku gier o zacięcie do zakupu takich, a nie innych tytułów, to niewiele. Z drugiej jednak strony, gra broni się sama.

Wystarczy tych dywagacji. Na początek przyjrzymy się instrukcji. Książeczka jest niewielka, ale też filozofia gry nie wymaga opasnego tomiska. Przeglądając ją znalazłem trochę błędów, z których część mogła powstać w wyniku działania chochlików drukarskich, ale co poniekroć wynikały raczej ze słabej jakości korekty. Oprócz tego natknąłem się też na dwa błędy merytoryczne. Pierwszy to taki, że w instrukcji podano informację - iż gdy wycelujesz w przedmiot, który można zbadać, pojawi się na ekranie napis "ZBADAJ". Natomiast w takiej sytuacji podczas gry pojawi się napis "Analizuj". Drugi błąd wystąpił przy opisie przedmiotów, w kategorii Zdrowie - przy pigułce podano, że "zwiększa Zdrowie o 10 punktów", gdy tymczasem w grze ten parametr podnosi się tylko o 1 punkt.

Błędem językowym w instrukcji jest niewłaściwe zastosowanie dużych liter w niektórych opisach przeciwników i uzbrojenia. Choć w języku angielskim często zapisuje się słowa dużymi literami, to w naszym kraju taki ich użyście uznawane jest za błędne. Tak więc w instrukcji natkniami się na wyrażenia: Nie Dotyczy, Jeden Straf, 4 na Paczkę, Małe do Ekstremalnego itp. Jest ich niestety trochę więcej. Niezrozumiałe jest też dla mnie zdanie wprowadzające w instrukcję, które brzmi: "Wszystko wyglądało doskonale, doskonałość ma swoją cenę". Mimo pomocy osób z naszej redakcyjnej korekty nie udało nam się zinterpretować znaczenia tego stwierdzenia. Miła koleżanka z korekty zwróciła też moją uwagę na liczne błędy interpunkcyjne w tekście. Podsumowując instrukcję, sugerowałbym, aby przed oddaniem kolejnej gry do druku oddano ją w ręce zawodowego korektora.

A teraz zabierzmy się za opis gry. W tekście intra poprawiono błędy występujące w instrukcji, ale po załadowaniu komputera Sama widać, że również tutaj występuje mania nadużywania dużych liter (np. Ścięty Kamikadze czy Pistolet Maszynowy), choć jest ich tu znacznie mniej niż w książce. Również jeśli chodzi o interpunkcję, nie zauważylem jakichś uchybień. Menu gry i teksty informacyjne w komputerze Sama zostały dobrze spolszczone i są zrozumiałe.

A teraz przejdźmy do rzeczy, która nie spodobała mi się najbardziej w polskiej wersji gry, a mianowicie do kwestii mówionych. Sam nie odzywa się zbyt często, a gdy już coś powie, są to najczęściej krótkie i zdawkowe frazy. W lokalizowanej wersji również coś mówi i to chyba nawet po polsku. Niestety bębek, który wypełnia te wypowiedzi, jest tak dokuczliwy, że zrozumienie czegokolwiek to naprawdę duża sztuka. I mówię tu o sytuacji, gdy w danym momencie gry nie słyszą ani muzyki, ani odgłosów otoczenia, ani ryku potworów, ani wystrzałów broni, czyli o ciszy. Czasem byłem zmuszony odsłuchać kwestię kilka razy - wówczas udało mi się nawet coś zrozumieć! Dużo gorzej jest, gdy w grze pojawia się muzyka czy jakieś inne dźwięki - wtedy zrozumienie tego, co mówi Sam, jest po prostu niemożliwe. Domyślam się, że znieksztalcający głos ludzki można uzyskać ciekawe efekty - może on wówczas brzmieć tajemniczo i obco, ale niestety zespół lokalizacyjny realizację tego efektu doprowadził do skrajności. Kwestie wypowiadane przez naszego bohatera w czasie rozgrywki jestem zmuszony określić jednym słowem: bębek.

Jednym mitym akcentem, jeśli chodzi o wypowiedzi, jest ładny damski głos w końcowej animacji. Przyjemna barwa głosu połączona z wyraźną wymową sprawiają, że słucha się tego fragmentu prawie z zachwytem.

Poniekąd przez kontrast z resztą spolszczenia.

Podsumowując: gry powinny służyć zabawie i choć nie wszystkie mają walory edukacyjne, nie powinny również wypaczać naszej znajomości języka. W grudniu ma pojawić się na polskim rynku następna część przygód Sama. Mam jednak nadzieję, że ekipa dokonująca lokalizacji weźmie sobie choć kilka z tych uwag do serca.



POLONIZACJA

4

Producent: Croteam ■ Distrbutor: Play-It ■ Internet: <http://www.serioussam.com> ■ Wymagania: PII 500 MHz, 128 MB RAM, CD 4x, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: tak

ładny damski głos ■ zgrabna instrukcja, w której jest wszystko, co trzeba ■ niezłe spolszczone napisy w grze
masa błędów w instrukcji ■ bębek Sama!

GATUNEK: TPP

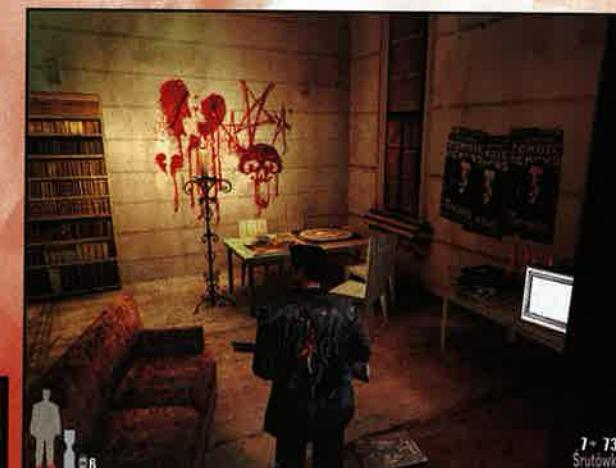
Max Payne PL

■ Gem.in

Max Payne - najprawdopodobniej najwyżej oceniona gra ostatniego roku, jeden z przykładów, że opinie graczy - recenzentów gier i graczy - recenzentów recenzentów mogą się zgadzać. Jednogłośnie bowiem okrzyknięto ją produktem ze wszech miar przełomowym, po czym... również jednym głosem zaczęto wymieniać jej braki, włącznie z tym, że otrzaskany w bojach gracz jest w stanie ukończyć ją w 10 godzin. Ale nie o tym będzie mowa - mowa będzie o... mowie, czyli tym, jak sprawdził się rodzimy wydawca, Play-It, w roli tłumacza z angielskiego na nasze.

Im jednak przejdziemy do sedna, wyjaśni należy, czym ów Max Payne jest. Nie podejrzewam wprawdzie, że tych, co nie wiedzą, jest więcej niż palców w prawej ręce - jednak tym bardziej nie sposób odmówić im prawa do informacji. Zatem: Max Payne to czarny kryminal na banalnej, na dobrą sprawę, fabule (gliniarz - anioł zemsty), który, jako się rzekło, podbił serca graczy na całym świecie. Powodów ku temu jest kilka - przede wszystkim doskonały, matriksowy tryb spowolnienia akcji (te pozomie niespiesznie prujące powietrze pociski - mniemam), znakomite animacje i nietypowe ujęcia akcji (m.in. kamera "śmierci" przeciwników czy widok "z pocisku"), wreszcie b. dobra oprawa audiovizualna. Słowniem: MP to gra, która w znacznym stopniu sprostała oczekiwaniom graczy!

Czy można powiedzieć to samo o spolszczeniu Maxa? Najogólniej rzecz ujmując - jest ono zdecydowanie poprawne. Jednak jako że lokalizację podzielić można na kilka podstawowych etapów - tłumaczenie, podkładanie głosów, montaż w czasie, w ramach którego w miejscu "hooooo!" wstawia się "nieeee!", a do tego drugiego dodaje odpowiednio głosny huk wystrzału - przyjrzymy się uważniej kolejno im wszystkim. Tłumaczenie - bez zarzutu. Za nam już widać, czas, gdy słuchanie tekstu polskich, choć do ich warstwy merytorycznej nie można było się przyczepić, sprawiało, że cierpły żaby, ponieważ tłumacze nie czuli różnic pomiędzy językami pisawanym (oficjalnym i z rozbudowanymi zdaniem) a mówionym



nym (spontanicznym i prostym). Max i-ska mówią nie tylko poprawnie, ale - co równie ważne - naturalnie. Oczywiście niektóre z angielskich dowcipów "rozmyły się" w wersji polskiej (słynne już "John who? - John Woo" - to u nas "Jaki John? - John Woo", co, naturalnie, śmieszne jest raczej śred-

nio), ale to można złożyć na karb fundamentalnych, rzekłbym, różnic pomiędzy językami...

Jeśli chodzi o odegranie ról... Cóż, moim zdaniem, główny bohater - Max/Radek Payne/Pazura sprawdził się nie najlepiej. Wyczuwalny jest brak swady w wygłaszanach kwestiach - tak, jak gdyby nie do końca wiedział, o co w tym wszystkim chodzi. Na szczęście pozostały aktorzy, ci użyczający strun głosowych niemiluchom, sprawdzili się znacznie lepiej - zwłaszcza "nieśmiertelny" Vinni Gognitii, który jest dokładnie tak oślizy, jak powinien być.

Montaż wreszcie - naprawdę bardzo, bardzo dobry. Komiks napędzające "story" wyglądają tak, jakby Finowie z Remedy tworzyli je z myślą, że kiedyś będą polskie. Podobnie jest z "wklejeniem" polskich głosów w otoczenie. W zasadzie jedyna scenka, w której miałem problemy ze zrozumieniem tego, co do mnie mówią, była ta ze śmiłowcem policyjnym w czasie pościgu za Vinniem - dawało się wyłapać coś o rękach nad głową, ogólnie jednak głos gubił się gdzieś w warkocie rotora. To jednak, jako się rzekło, wypadek przy pracy.

Lokalizacja to mimo wszystko tylko część tego, co można powiedzieć o polskiej wersji MP, bowiem Play-It, starając się wynagrodzić gracjom konieczność oczekiwania na wersję w pełni zrozumiałą, sprawiło, że stała się tego warta. Już pierwszy rzut oka na dziwnie spuchnięte pudełko sugeruje, że wewnętrz znajdują się nie tylko krążek z grą i ew. karta rejestracyjna. Podejrzewam, że wewnętrz znajdują się słusne - natychmiast po uniesieniu przykrywki widzimy pierwszy prezent - podkładkę pod mysz (z Maxem, z Maxem, a nie, jak raportowali niektórzy, z logo sklepu, w którym kupili angielszczyznego Maksia). Kolejnym mylonym upominkiem jest dodatkowy krążek, na którym znajdziemy nie tylko patch (v. 1.01), ale też oficjalny zestaw narzędzi MAX-FX oraz zestaw oficjalnych tekstur pozwalających tworzyć nowe poziomy, broń, przeciwników, wreszcie podkładkę dźwięk.

Kolejna pozycja w menu bonusowej płytki i zarazem świętym przykładem tego, czego można dokonać za pomocą edytora i tekstur, są cztery ciekawe modyfikacje gry. Pierwsza z nich, Neo, sprawia, że nasz heros zmienia się w matriksowego Wybranego - będzie jak tamten unikać kul i dysponować nieograniczonym "bullet time". Znacznie bardziej kompleksowym modelem jest PsychoDuck, który poprawia wygląd broni, Maxa (nowy sygnet na palcu, tatuaż na karku, mniejsza grzeczna skórzana kurtka, czarne dżinsy - i te klimaty), przeciwników oraz efekty typu krew, a także głośność wystrzałów. Ostatnim wreszcie z wartych wymienienia jest ten, który pozwala zagrać nie Maxem, a np. jego martwą żoną - Michelle (ma przez cały czas zamknięte oczy - wrażenie zemsty zza grobu jest niesamowite!) czy kimś innym (bossów).

Warto też wreszcie wspomnieć, że na krążku znalazło się miejsce na parę tapet i trzy trailerów ukazujące, jak postępowali prace nad grą, i... udowadniające, niestety, jak niewiele zmieniło się w MP od roku... 1998! Pewnie - animowane marynarka i kurtka, pewnie - jakość tekstu pewnie - bullet time, czyli - jak chce polska instrukcja - "spowolniony czas", lecz mimo to pierwszą i ostatnią jej wersję różni zbyt mało, by można było wybaczyć 3 lata oczekiwania. Co więcej, pojawia się też pole do nowych utykiwań - zwiastuny ukazują bowiem elementy, których w ostatniej wersji NIE MA, m.in. paralizator jako broń czy Hell Angels jako przeciwnicy. Cóż, może w sequelu, prequelu czy co tam planują panowie z Remedy...

Ogólna ocena polskiej edycji Max Payne'a musi być pozytywna. Dobra, jeśli nie bardzo dobrą lokalizacją, dodatkowy wypchany max-dobrami krążek i myły upominki w postaci podkładki pod mysz sprawią, że jeśli jesteś pewien, iż MP musi zagościć u ciebie na stałe - jego polska wersja jest wyborem znacznie lepszym nawet od tej oryginalnej!

9

Producent: Remedy Ent. ■ Dystybutory: Play-It! ■ Internet: www.maxpayne.com

■ Wymagania: PII 450MHz, 96 MB RAM ■ Akcelerator: min. 16 MB

■ Max Payne! ■ lokalizacja ■ dodatkowy, maksymalnie wypasany krążek ■ podkładka pod mysz

■ cóż, zbyt krótki

POLONIZACJA

9

Producent: Remedy Ent. ■ Dystybutory: Play-It! ■ Internet: www.maxpayne.com

■ Wymagania: PII 450MHz, 96 MB RAM ■ Akcelerator: min. 16 MB

■ Max Payne! ■ lokalizacja ■ dodatkowy, maksymalnie wypasany krążek ■ podkładka pod mysz

■ cóż, zbyt krótki

POLONIZACJA

THE STING! PL

GATUNEK: GANGSTERSKO-ZRECZNOŚCIOWA :)

■ Carnivore

Matt Tucker, bohater The Sting!, gościć już na naszych łamach. Teraz, po blisko 3-miesięcznej przerwie witamy go ponownie. Powód jego wizyty to... chcę pochwalić się - ostatnim bowiem razem Matt mówił jedynie po angielsku, zaś po niespełna kwartale spędzonym w szkole CD Projekt porozumiewa się po polsku lepiej niż niejeden z urodzonych i wychowanych nad Wisłą!

Trudno precyzyjnie wykreślić dla The Sting! terytorium w świecie gier oraz graczy. Gra logiczno-zręcznościowa? Z całą pewnością - w grze bowiem należy myśleć, kojarzyć, zapamiętywać, niezbędna jest też bez wątpienia dobra koordynacja oko-mysz - niejednokrotnie bowiem ułamki sekund dzielić nas będą od spotkania z kolejnym ze strażników... Ale czy tylko to? Przecież The Sting! to również przygoda i role-playing - na naszego rozwijającego się bohatera czeka całe miasto!

Ale, ale - czym The Sting! jest i czemu się tak dziwnie nazywa? Zaczniemy od samego początku, czyli od intra, w którym poznajemy nasze "gowe" alter ego - niejakiego Matta Tuckera, który akurat wychodzi z... odosobnienia. Jak jednak łatwo się domyślić, zakład resocjalizacyjny nie spędził w jego przypadku statutowej roli - Matt wraca do zajęcia, które wykonywał w trakcie feralnego wieczoru, gdy go złapano - był tam, gdzie nie powinien, i przywłaszczył sobie rzeczy należące do innych. Naturalnie zdając sobie sprawę z tego, że wcześniej wpadł na własne życzenie - przez zbytnią pewność siebie - postanawia być ostrożnym. Więcej, wierzy, że tym razem Miasto Fortuny (dla ostrożnych) będzie Miastem Fortuny Matta i po serii "wpadek" uda mu się tytufowym The Sting - największym, najlepiej zaplanowanym i najbardziej brawurowo zrealizowanym skok, jaki widział przeszły świat!

Jeśli o edycję polską chodzi, The Sting! spolszczeno przywoicie, ale nie nadzwyczajnie. Nie jest on, naturalnie, językowym kolosem na miarę Baldursów - na liście ptać w instrukcji, pod nagłówkiem



7

Producent: JoWooD ■ Dystybutory: CD Projekt ■ Internet: www.thestingthegame.com ■ Wymagania: PII300, 64 MB RAM, Win 98 ■ Akcelerator: tak

■ poprawne spolszczenie (ale "bez dzwonów i gwizków") ■ dwie instrukcje - książkowa i elektroniczna

■ niewielki stopień komplikacji spolszczenia - mało głosów, niewiele tekstu

INFO



POLONIZACJA

Producent: Remedy Ent. ■ Dystybutory: Play-It! ■ Internet: www.maxpayne.com

■ Wymagania: PII 450MHz, 96 MB RAM, Win 98 ■ Akcelerator: min. 16 MB

■ Max Payne! ■ lokalizacja ■ dodatkowy, maksymalnie wypasany krążek ■ podkładka pod mysz

■ cóż, zbyt krótki

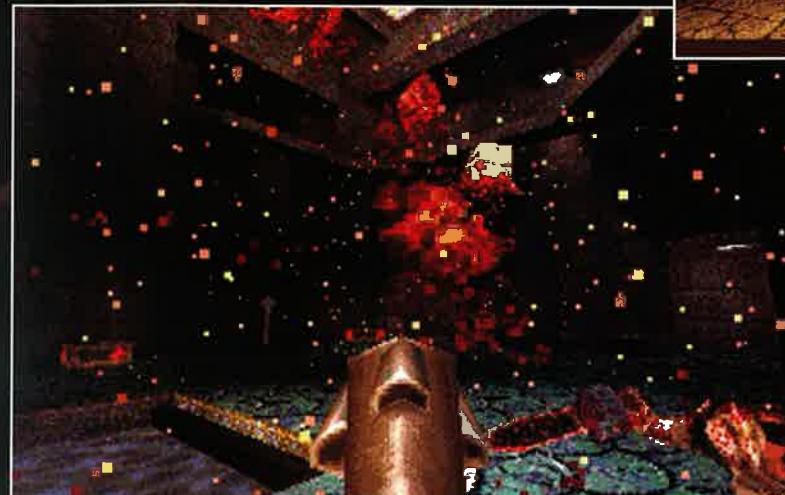
QUAKE

■ Michał Lukasiewicz

Wydanie Quake'a zapoczątkowało nową erę w dziedzinie gier FPP. Wstrząs był odpowiedzią ID Software na Duke Nukem 3D. Quake, mimo iż nie miał tak rozbudowanej fabuły jak konkurent, to jednak w trybie multiplayer nie miał sobie równych. Obie gry zdążyły się zestarzeć, ale próba czasu zdecydowanie lepiej zniósł Quake.

Kiedy Quake ujrzał światło dzienne, mało kto mógł cieszyć się w pełni jego grywalnością ze względu na KOSMICZNE jak na tamte czasy wymagania sprzętowe. Bez Pentium 120 i 16 MB RAM nie było mowy o rozsądnej ilości FPS. Jak taka konfiguracja wyglądała na tle zalecanych wymagań do Black & White? :) Oczywiście nikt wówczas nawet nie marzył o 3DIX, a porządkowa karta dźwiękowa należała do rzadkości, nie wspominając już o modemie do gry przez Internet.

Na potrzeby tego artykułu uruchomiłem Quake'a po kilkunastu miesiącach przerwy. Oczywiście przedtem instalowałem patcha, Glquake, dodającego obsługę akceleratora 3D. Na początku zabrałem się za Single Playera. Po chwili przede mną pojawiły się trzy teleporty. Szybko przypomniałem sobie, że od wyboru, który stoi przede mną, zależy poziom trudności dalszej gry. Po lewej miałem poziom easy, na wprost normal, a z prawej hard. Bez zastanowienia skierowałem się w stronę prawą. W ten sposób zostałem przeteleportowany do kolejnego pomieszczenia, w którym musiałem dokonać wyboru epizodu. Ponieważ by ukończyć grę, należało zalić wszystkie, postanowiłem grać po kolej i wybrałem część pierwszą. Po jej ukoń-



czniu i zdobyciu jednego z czterech kluczy znalazłem się dokładnie w tym samym miejscu co wcześniej, tyle że droga do pierwszego epizodu została zablokowana. Poszedłem więc do drugiego, następnie trzeciego, a na końcu czwartego. Miałem już wszystkie klucze. Po raz kolejny pojawiłem się przed teleportami z wyborem poziomu trudności, a po przejściu przez prawy mogłem już skorzystać z zejścia do podziemi, gdzie czekał na mnie teleport do ostatniego levelu. Po zabiici bossa i odebraniu gratulacji zakończył się tryb pojedynczego gracza. Nie był on zbyt ciekawy, więc poświęciłem mu niewiele miejsca - teraz kolej na death-match! Będzie jaka - pomysłem - i nie myliłem się. Najpierw sfragowałem setki botów, a kiedy powróciłem do dawnej formy wszedłem na IRC-a, aby poszukać ludzi chętnych do gry. Bez problemu znalazłem grupkę zapalonej graczy, z którymi walczyłem przez dobre kilka godzin. Na temat wyniku wolię się nie wypowidać, ale wstydzą CDA nie przyniosłem. :)

Dopiero w grze sieciowej Quake ukazuje prawdziwą grywalność. Pod tym względem był niegdyś naprawdę bezkonkurencyjny. Nawet pojawienie się jego drugiej części nie odebrało "jedynce" zwolenników. W czasach jej świetności w Internecie istniały tysiące klanów zrzeszających fanów tej niesamowitej gry. Do dzisiaj przetrwały tylko te najbardziej wytrwałe, ale czy jest jakakolwiek inna gra, która po prawie 5 latach ma tak wielu fanów? Co takiego charakteryzuje zatem tryb gry sieciowej? Na pierwszym miejscu należy wymienić szybkość rozgrywki. Dzięki niej nie można pozwolić sobie na nawet kilkusekundową przerwę, co znakomicie wpływa na klimat. Do dyspozycji gracza oddane zostały świetne narzędzia do zabijania: od siekiery po tzw. spawarę, która wraz z wyrzutnią rakiet tworzy niezwykle fragodajne połączenie. Nie należy także zapominać o power-upach, jak chociażby Quad Damage, który



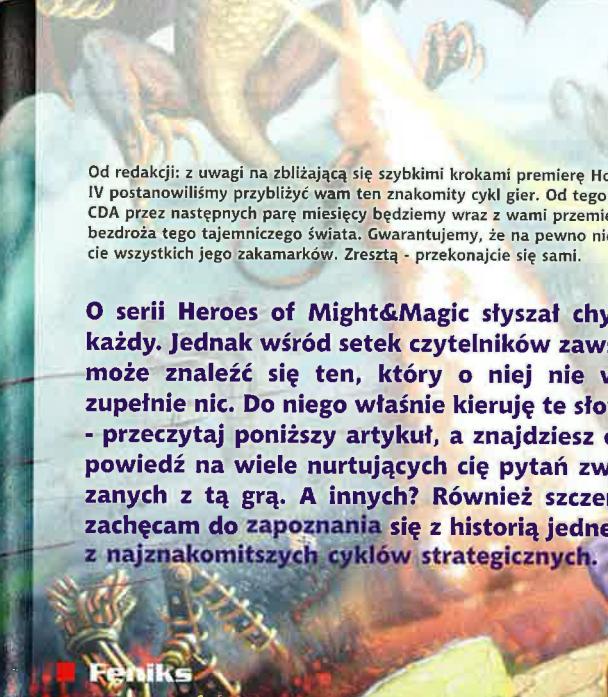
zwiększa czterokrotnie ilość zadawanych obrażeń. Po za tym to przecież w Quake'u pojawił się po raz pierwszy niezwykle przydatny podczas gry sieciowej rocket jump, czyli skok na rakietę, wykorzystywany później w innych grach tego typu.

Do gry zostały dołączone specjalne mapy przeznaczone wyłącznie do trybu multiplayer, a po za tym w Internecie istnieją bardziej bogate zbiory plansz tworzonych przez graczy. Najlepsze z nich były wrzucane do FPP-zone na CD. Poszukajcie! Przy okazji natraficie na masę modów, sklepów itp. Na koniec wspomnij o niesamowitej muzyce obecnej w formacie audio na płytce z grą. Po prostu czadzik! Na tym zakończę ten tekst, gdyż granie w Quake'a jest dużo bardziej wciągające niż piśnięcie w Notatniku...

CD-ACTION
Producenci: ID Software
Dystrybutor: brak danych
Internet: www.idsoftware.com
Wymagania: P-90, 8 MB RAM, DOS, CDQ
Akcelerator: nie miedzi

Od redakcji: z uwagi na zbliżającą się szybkimi krokami premierę HoMM IV postanowiliśmy przybliżyć was ten znakomity cykl gier. Od tego nr CDA przez następnych parę miesięcy będziemy wraz z wami przemierzać bezdroża tego tajemniczego świata. Gwarantujemy, że na pewno nie znać wszystkich jego zakamarków. Zresztą - przekonajcie się sami.

O serii *Heroes of Might & Magic* słyszał chyba każdy. Jednak wśród setek czytelników zawsze może znaleźć się ten, który o niej nie wie zupełnie nic. Do niego właśnie kieruję te słowa - przeczytaj poniższy artykuł, a znajdziesz odpowiedź na wiele nurtujących cię pytań związanych z tą grą. A innych? Również szczerze zachęcam do zapoznania się z historią jednego z najznakomitszych cyklów strategicznych.



HEROES of Might & Magic

Na początku był król. A ścisłe Jon Van Caneghem, który wraz z dwoma kumplami postanowił stworzyć grę strategiczną prostą w odbiorze nawet dla ludzi nie mających z tym rodzajem gier nic wspólnego. To zaowocowało powstaniem King's Bounty. Kiedy gra pod koniec 1992 roku trafiła na rynek, nikt nie spodziewał się, że zdobędzie takie uznanie. Okazało się, że stała się jednym z największych hityów swoich czasów. Wszystkich zdziwiła jej prosta, a zarazem złożoność rozgrywki; podobnie zachwyciła doskonałą jak na tamte czasy grafiką. W ten sposób narodziła się legenda...

W uproszczeniu, w serii *Heroes of Might & Magic* chodzi o pokonanie kolejnych pretendentów do rządzenia kontynentem twoim lub twojego seniora. By to osiągnąć, musisz wybrać, na jakim zamku chcesz rządzić (do wyboru masz między innymi klasyczny zamek z fuzjami, rycerzami i pikierami czy też magiczną twierdzą z gargołami, hydrami lub smokami), potem ów zamek musisz rozbudować, zdobywając do tego odpowiednie kruszce, takie jak: złoto, drewno, kamienie, kryształy czy siarkę. Jednak by osiągnąć to wszystko, musisz wynająć bohaterów, którzy będą zwiedzać kontynent, zajmując kopaleńko z dobrami i zdobywając doświadczenie. Gdy twój bohater będzie dostatecznie silny, a w zamku będziesz miał potęgi wojskową, nie pozostanie ci nic innego jak zrównać z ziemią twojego oponenta. Czasem jednak to nie wystarczy: będziesz musiał zdobyć ważną twierdę, odpowiednią ilość złota lub magiczny artefakt.

Jakby tego było mało, niejednokrotnie będziesz ograniczony przez upływanający czas. Brzmi to bardzo skomplikowane, jednak ten, kto przynajmniej raz zagra w tę grę, przynajmniej nie pozwoli na bardziej trudnych. By się ogrąć, wystarczy kilka partek. Jednak aby zostać mistrzem, potrzeba godzin, dni, a nawet miesięcy. Przeciwnicy bowiem nie są zbyt głupi, a zresztą możesz zawsze pogrąść w Herosów z kumplami, nawet na jednym komputerze. To powoduje, że gra szybko się nie nudzi. Dalej można powiedzieć o edytorze plansz dodawanym do gry od drugiej części Bohaterów. Dzięki temu możesz stworzyć własną planszę, oddać na komputerze swój własny świat, a później do gry zaprosić przyjaciół. Jeżeli nie masz talentu do tworzenia swoich krajów, a stare ci się znudziły - zawsze masz do

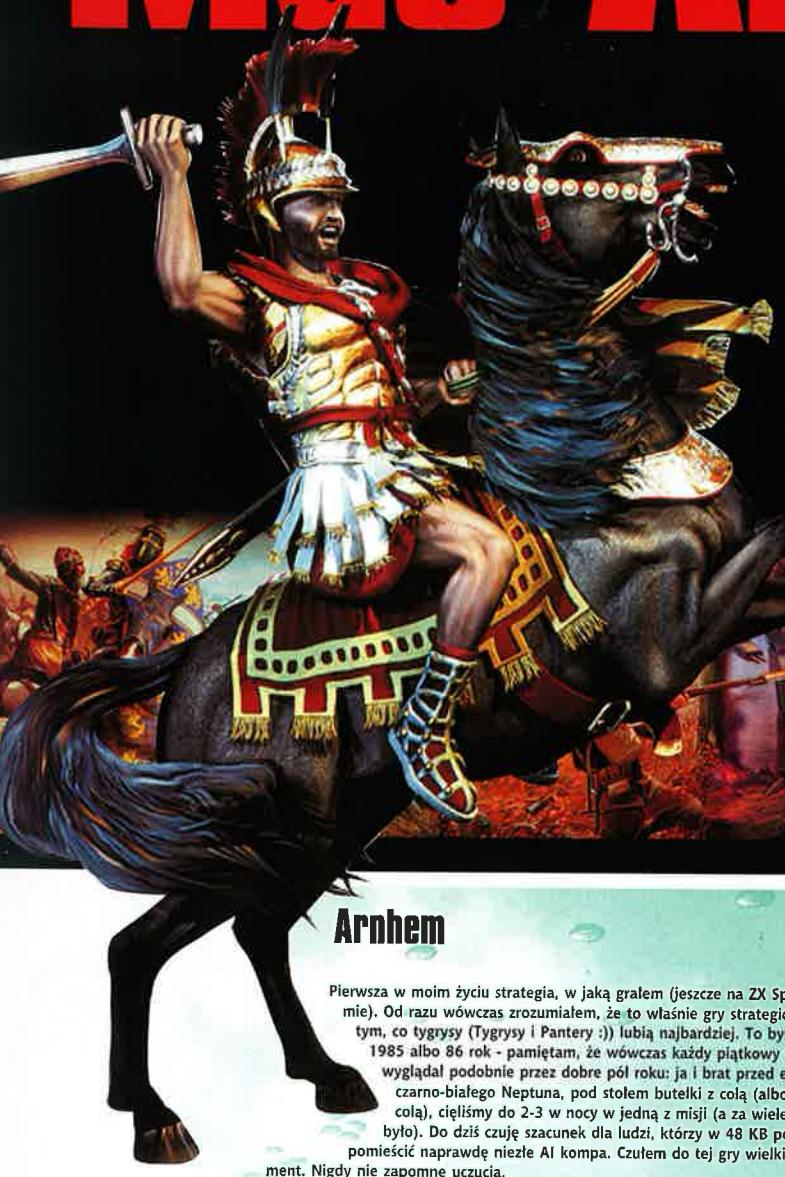


Heroes of Might & Magic IV PL - ekskluzywne wydanie!

Firma CD Projekt ogłosiła, że czwarta część tej strategii weszła w oficjalne dodatki powstające co chwilę lub darmowe plansze dostępne na licznych stronach internetowych tworzonych przez fanów tych gier. Jakby tego było mało, New World Computing z kolejnymi częściami tej wspaniałej gry wprowadza nowe pomysły, poprawia stare oraz dopisza świat polepszając jego grafikę i ogólnie ujętą złożoność. Na nowych lądach żyją nowe stwory, pojawiają się magiczne istoty, do wyboru dostajesz nowe czary, a twoi bohaterowie mogą się uczyć nowych umiejętności. Nikt inny jak NWC potrafi zamienić dobre na lepsze, zadowalając starych graczy i pozyskując kolejnych miłośników tej strategii.

Na koniec chciałbym przytoczyć fragmenty planu wydawniczego NWC, udowadniającego, że świat M&M wciąż się rozwija. W pierwszym kwartale ma się ukazać jedna z najbardziej oczekiwanych gier: *Heroes of Might & Magic IV*, trochę później światło dzienne ujrzy duchów (lub dziesiąta, jeśli liczyć *Swords of Xeen*) część cyklu M&M, zaś do tej pory możemy się delektować poprzednimi częściami tych serii lub spróbować się w grach TPP: *Crusaders of M&M* lub *Legends of M&M*. Mam nadzieję, że od tej pory literki M&M nie będą się was kojarzyć tylko ze smakowitymi cukierkami... :) Do zobaczenia za miesiąc!

Mac-Abryczne strategie



Arnhem

Pierwsza w moim życiu strategia, w jaką gralem (jeszcze na ZX Spectrumie). Od razu wówczas zrozumiałem, że to właśnie gry strategiczne są tym, co tygrysy (Tygrysy i Pantery :)) lubią najbardziej. To był chyba 1985 albo 86 rok - pamiętam, że wówczas każdy piątkowy wieczór wyglądał podobnie przez dobre pół roku: ja i brać przed ekranem czarno-białego Neptuna, pod stolem butelki z colą (albo i nie colą), cieślimy się do 2-3 w nocy w jedną z misji (a za wiele ich nie było). Do dziś czuję szacunek dla ludzi, którzy w 48 KB potrafili pomieścić naprawdę niespełna 10 kompaktów. Czulem do tej gry wielki sentyment. Nigdy nie zapomnę uczucia, gdy W KONCU udało mi się utrzymać mosty na Renie do czasu przybycia posiłków i ujrzałem na piśmie "dzięki tobie chłopcy świętowali Boże Narodzenie 1944 w domu". Mówiąc krótko, zakończem II wojnę (w Europie) w 1944, o czym marzył Montgomery, ale jemu się nie udało. No cóż, nie każdy jest tak zdolny jak ja, che, che, che.



Centurion



Mac Abra

Wbrew tytułu wcale nie jest to spis najgorszych strategii w historii gier. Nie jest to też lista najlepszych z nich ani w końcu tych znaczących dla gatunku czy nowatorskich itd.

Jaki zatem był powód, dla którego zgromadzono tutaj te, a nie inne gry? Jaki klucz zastosowano przy ich doborze? Otóż skorzystałem w tym przypadku ze skrajnie subiektywnej metody - zgromadzono tu gry, które z tych czy innych powodów zapadły mi



głęboko w pamięć, jak też wywarły na mnie mniejszy lub większy wpływ. Nie mogę zagwarantować, że podobnie będzie z waszymi odczuciami, ale pamiętam, iż może warto ocalić od zapomnienia gry (niekoniecznie tylko na PCI), które są naprawdę tego warte, tudzież oddać im hołd.

Nie oceniam tu, nie porównuję, nie stawiam w rzędzie. Ot, mówię, dlaczego dana gra lubię i pamiętam. Stąd alfabetyczny układ tytułów, by nie zaistniały ważniejsze, lepsze czy pierwszoplanowe tytuły. Nie oczekujcie też zbyt szczególnych opisów. Każdej pozycji z konieczności poświęcam kilka zdania. No wiadomo - nie wszystkie gry, które bym chciał, zdążyłem tutaj omówić. Calego CDA byłoby pewnie za mało...

strategie

Civilisation

Ta pierwsza Cywilizacja... Po prostu brak słów. Porażająca złożoność (tak się wieć wydawało...), setki wynalazków, konieczność liczenia się z tym, że niektóre decyzje wydadzą owoce wtedy, gdy już zapomnimy, że je podjęliśmy... Ech, po prostu świecącej trzeba zapalić autorowi w podzięce za to, że ją stworzył i że odwązny się porwać na projekt, który pokazał, iż gra strategiczna niekoniecznie musi polegać tylko na walce.



Clash

Gra gości tutaj tak troszka po znajomości. Tak się składa, że to ja napisałem do niej scenariusz. (Ze co, chwale się? Jasne, że tak. Znaleźduzę wiele osób, które napisały scenariusz do gry?) Wprawdzie to, co z niego zostało w finalnej wersji, mogę nazwać tylko jednym słowem: KASTRAKCJA - ale jakby nie patrzeć, spędzimy przy niej mnóstwo czasu. (Z czego 90% PRZED pojawieniem się wersji alfa, o biec nawet nie mówiąc.) Sama w sobie nie jest taka zła (dobra niestety też nie za bardzo), ale przyznacie sami - to pierwsza uczciwa, rozbudowana, polska strategia. Może niebędzie odkrywca w pomysłach, ale można się było bez wstydu wydać na Zachodzie (sprzedają się co kolo 50 000 egz.). I tylko czasem wzduchem, że gdyby Clash był taki, jak sobie wymarzyłem... I gdyby zrobili go ludzie np. z SSI... I gdybym ja był Siemem Melerem... :)). Bo tak w ogóle - to jest to skryzowanie Warlords i Heroes of Might & Magic.



Close Combat

Duży, 5-częściowy cykl. Ma wzloty (spore) i upadki (nie za wielkie), ale jako całość wybitny i znakomity. Ta symulacja żołnierzy w czasie II wojny światowej znakomicie łączy wysoki realizm rozgrywki z działaniem w czasie rzeczywistym (tworząc gatunek o nazwie RTW - RealTime Wargame, który ma - mimo podobnie brzmiącej nazwy - niewiele wspólnego z RTS-em). I to tak znakomicie, że starając się na dokładne przemyślenie działań, a gra jednocześnie jest bardzo dynamiczna. CC rzuca mnie na kolana od pierwszego kontaktu z nią i do dziś jestem wielkim fanaem wszystkich kolejnych części. Prywatnie najbardziej lubię część drugą.



NOWY KATALOG

DVD 2002 - tom II. 19.80 zł

Ponad 600 tytułów. Opisy filmów wydanych w okresie od października 2000 roku w Polsce na płytach DVD i VIDEO CD, dane techniczne, dodatki, opisy płyt CD z muzyką filmową. Indeks tytułów filmów i płyt przedstawionych w obu katalogach. Format A4, 136 str, kolor.

w sprzedaży od listopada



19.80 zł

Nasza oferta to: Nowości i Hity
DVD, VHS, CD, VIDEO-CD, gry komputerowe,
programy edukacyjne i użytkowe.

Aby otrzymać bezpłatnie Katalog
Wysyłkowy zaznacz kwadrat.



HANNIBAL

od 10 grudnia 2001



film dostępny
WYŁĄCZNIE
w sprzedaży wysyłkowej

Płyta DVD 99,00 zł
Kaseta VHS 36,00 zł

GWIEZDNE WOJNY MROCZNE WIDMO



Już od 7 listopada
Wersja dwupłytowa.
TYLKO 96,00 zł

NOWY FORMAT

tylko
VIDEO CD 19,90 zł/szt.



Płyty Video CD zawierają pełną wersję filmu na 2 dyskach z dźwiękiem stereo. Do odtwarzania na komputerze z napędem CD ROM lub DVD ROM bez instalowania dodatkowego oprogramowania oraz na stacjonarnych odtwarzaczach DVD i VIDEO CD.

VIRUS CHŁOPAKI NIE PLACZĄ

W ofercie już ponad 60 tytułów!

Zamawiam za zaliczeniem pocztowym zaznaczone tytuły. Łącznie zł.
Nazwisko i imię: e-mail:
Dokładny adres:
Wysyłam zgódę na umieszczenie swoich danych w bazie klientów CREDO i otrzymywanie materiałów promocyjnych.

..... podpis data telefon
Sprzedawca, administrator danych: CREDO Inc. s.c.
Zbigniew Rajchman, Dorota Szwarc, 01-646 W-wa, ul. Jelinkę 12
Oplata pocztowa 7 zł
Realizacja do 21 dni. cda 11/01

CREDO Inc. 01-646 Warszawa, ul. Jelinkę 12
tel./fax (22) 833 47 74 email: credo@credoinc.com.pl
sklep internetowy: www.credoinc.com.pl



Combat Mission

Dla mnie odkrycie roku 2000. Mała i nieznana firma zrobiła grę, która łączy turowkę z RTS-em, a wszystko w trzech wymiarach. Wierna zasadom Close Combat i Steel Panthers również i ona trafiła na moj HDD na czas nieokreślony, ale na pewno na kilka lat. Warto zauważyć, że masa maniaków błyskawicznie dorobiła multum modów i upgrade'ów, dzięki którym od strony wizualnej CM biegnie dzisiaj na głowę niejeden symulator rodem z Wielkiej Znanej Firmy. Dodam tylko, że II wojna światowa, gra na poziomie taktycznym (nie strategicznym!), jak i odczuwalny udział wojsk pancernych są dla mnie przepisem na udaną strategię. CM spełnia wszystkie trzy warunki...



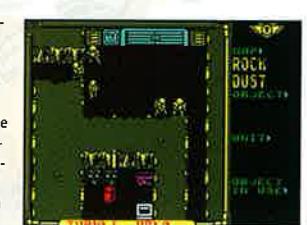
Heroes of Might & Magic

Pierwsza strategia, jaką zobaczyłem w trybie SVGA, była to właśnie ta część Herosów. Pamiętam pierwszą refleksję: "o, jakie to ładne - i jak kiczowo-kolorowe". Akurat ktoś czytał instrukcję, więc siedłem do gierki "z marszu". I po kwadransie z dwóch wiedziałem o ilej wystarczająco dużo, by grać jak opętany do końca dnia. I wiele następnych dni też. Tak solo, jak i w sieci. Swoja droga, była to pierwsza produkcja, w której gralem w sieci. O 16 koncentryzmy pracę, a o 16.02 komputery rozbrymowały już charakterystyczną muzykę z Herosów. I tak minimum do 19. Warto też dodać, że jest to jeden z niewielu cykli, w którym każda kolejna gra była LEPSZA od poprzedniej. Rzadka sztuka! Jednak ja najbardziej lubię częsc



Laser Squad

Jedna z pierwszych turowych gier strategicznych, w której symułowało żołnierzy na polu walki. Wcześniej był chyba tylko Redstar (czy-jakoś-tak). Gralem w toto jeszcze na ZX Spectrum. Dodam też, że był to mój pierwszy oryginal, co też ma pewne znaczenie (kosztowało mnie to całe 5 funtów - a że zarabiałem wtedy jakieś 15 funtów miesięcznie, doceńcie moje zaangażowanie emocjonalne i finansowe). Dla mnie Laser Squad naawsze pozostanie niedościgłym wzorem w swojej kategorii. Może tylko X-Com mu dorównał... Aha! Ideałem jest wersja na C64 (identyczna jak na Speca, ale z dwiema misjami więcej). (Nie musicie kupować C64 - wystarczy niezły emulator.) Na Amidezie była już "przefajnowana", a to, co powstało na PC - zgroza, rozpacz i dno. Gdy ścigałem LS z Sieci (naturalnie abandonware, jakby ktoś pytał), miałem niemal lzy wzruszenia w oczach. Ale po 30 sekundach z wściekłością wyciąłem PC-tową wersję LS z HDD, postrzeliwując przy tym bardzo niepochlebne i brzydkie rzeczy o autorach tej konwersji.



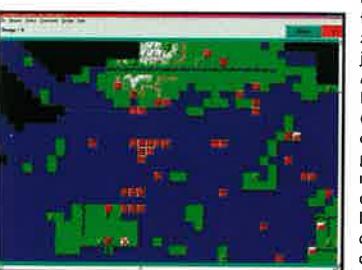
Dune 2

Gra tyleż powszechnie co błędnie uważana za pierwszy RTS w historii. Mogę się jednak zgodzić, że był to pierwszy klasyczny RTS. Kto z was nie grał w Dune 2 czy Dune 2000 lub Emperor: Battle for Dune? Kto nie zna czerwów, Ordosów, Harkonenów? Ja poznalem tą grę na Amidezie. I wbrew pozorem wcale nie zapalałem do niej gorącym użuciem. Wówczas uznawałem tylko skomplikowane turowe strategie i nie poza tym Dune 2 wydawała mi się zręcznościówką, która uzupełniała swoje prawo do mianu strategii. Ale kropka drąży kamień i powoli rozmakowały się w tym nowym dla mnie sposobie prowadzenia walki. Po dziś dzień mam ją w folderze KLASYKA i lubię czasem powrócić na rozpalone piaszczyste Arakis... Ta gra również nadspodziewanie dobrze znośna próbę czasu.



Empire (De Luxe)

Ha. Wyobraźcie sobie gierkę, która ma arcydaskalną grafikę rodem z 8-bitowów, okropny dźwięk, śmieścne AI, kreatywni algorytmy, którzy obliczają wynik starcia... i jest czymś wspaniałym. (Mutację tej gry macie na CD 11/01.) Spodziewając się, że czasem wrogowie transportowicie zatopią niszczyciela, którym go zaatakowałeś, albo miasto, w którym macie 20 dywizji, ulegnie atakowi jednej dywizji wroga. Ale tu tylko dodaj smaczku grze i wymuszą odpowiednią taktykę walki. Z drugiej strony, taki desant z morza ze wsparciem lotniskowców, pancerników ostrzeliwujących wrogie pozycje, przełamywaniem zmasakrowanej obrony itd. jest zgodny ze wszelkimi kanonami sztuki wojennej. Grę dorwałem w 1993 w wersji na Amige. Już wtedy wyglądała pięknie. Rok temu udało mi się zdobyć wersję na PC (abandonware, jakby ktoś pytał). Gra nie dość, że była równie brzydką jak ta na Amige, to jeszcze została - o cudzie! - sensownie rozbudowana o dodatkową opcję. I dzięki temu z przyjemnością do niej wróciłem. Jedna misja zajmuje około 20-30 godzin czasu rzeczywistego, ale ileż ma się radości, gdy opanujesz w końcu całą (generowaną losowo) mapę!



Homeworld

Gdy po raz pierwszy obejrzałem screeny z gry, wzruszyły mnie ramionami i stwierdziłem: "też mi coś, pokazali same kawałki intra i się chwala". Gdy okazało się, że to nie były screeny z cut-scenek, a uczciwe obrazki z gry, to zamurowało mnie na dobre parę minut. Zaś po obejrzeniu demo po prostu wiedziałem, że muszę ją mieć. Nie dość, że nie-wiarygodnie atrakcyjna wizualnie, to jeszcze (jako jedna z niewielu) faktycznie umożliwiała WALKĘ w trzech wymiarach, gdzie nie istniały pojęcia "góra" czy "dół". A i scenariusz wcale nie był klepski. Kiedyś lubilem taki serial s.f. "Beyond the stars" (opowiadający o pilotach myśliwów kosmicznych, którzy walczyli z wrogą inwazyjną i to bez nadmiernych sukcesów) i w Homeworld odnalazłem podobne, nieco mroczne nutki. Ta gra COŚ w sobie ma. No i ta grafika, ehh... można szczerze zgubić nawet dziś. Polecam.



Laser Squad

Jedna z pierwszych turowych gier strategicznych, w której symułowało żołnierzy na polu walki. Wcześniej był chyba tylko Redstar (czy-jakoś-tak). Gralem w toto jeszcze na ZX Spectrum. Dodam też, że był to mój pierwszy oryginal, co też ma pewne znaczenie (kosztowało mnie to całe 5 funtów - a że zarabiałem wtedy jakieś 15 funtów miesięcznie, doceńcie moje zaangażowanie emocjonalne i finansowe). Dla mnie Laser Squad naawsze pozostanie niedościgłym wzorem w swojej kategorii. Może tylko X-Com mu dorównał... Aha! Ideałem jest wersja na C64 (identyczna jak na Speca, ale z dwiema misjami więcej). (Nie musicie kupować C64 - wystarczy niezły emulator.) Na Amidezie była już "przefajnowana", a to, co powstało na PC - zgroza, rozpacz i dno. Gdy ścigałem LS z Sieci (naturalnie abandonware, jakby ktoś pytał), miałem niemal lzy wzruszenia w oczach. Ale po 30 sekundach z wściekłością wyciąałem PC-tową wersję LS z HDD, postrzeliwując przy tym bardzo niepochlebne i brzydkie rzeczy o autorach tej konwersji.



Mega-lo-mania

Wyobraźcie sobie Cywilizację zrobioną w konwencji RTS i z mocnym przyśmierzeniem oka. W cyklu ilu tam misji do przebycia było jakieś 100 000 lat ewolucji ludzkiej cywilizacji. Pierwsze wojny prowadziły się na maczugach i kamieniu, ostatnie - z wykorzystaniem bomb atomowych i systemów antykaterytowych. Czyli urok polegał na tym, że cywilizacje graczy wcale nie musiały rozwijać się w podobnym tempie. Zdarzało się zatem, że na tarczowników wrogów wyprowadzał muszkieterów. Ale sam też "kosiem" z dwupłatowów średniowiecznych rycerzy. Ciekawą opcję było zawieranie (chwiliowych) sojuszy z innymi graczy. Wersja na Amige miała dużo lepszy dźwięk - mojego kumpła, który miał PC z "płiszczkiem" (i monitor monochromatyczny) skrecało, jak widział w mnie nie dość, że kolory, i w ogóle lepsza (tak, dużo lepsza) grafika, to jeszcze słyszał niezłą muzykę i baardzo nosowo-lordowskie "I don't think so..." oraz inne speeche. Gra była w sumie dość skomplikowana - trzeba było wydobywać rozmaitą surowce, opracowywać wynalazki i budować mnóstwo struktur itp. Dziwię się, że nik nie pokusił się o stworzenie Mega-lo-mania 2K albo czegoś w tym rodzaju. Ta gra naprawdę wciążała i z chęcią bym do niej powrócił...

Lost Patrol

Właściwie trudno nazwać ją strategią. Bardziej to przygódówka i gra akcji, i (troszka) RPG... No ale kto nie potrafi myśleć strategicznie (niekoniecznie mówią tu o walce - strategia to przecież także planowanie drogi, logistyka, przewidywanie działań wroga i podejmowanie decyzji), wiele nie działa. W skrócie: szło o to, by przeprowadzić niewielki oddział marines przez tereny będące pod kontrolą Vietcongów aż do amerykańskiego fortu. Gra miała niesamowicie sugestywny klimat (na co wielki wpływ wywarła muzyka - wyrippowałem ją i znalazła się w mojej kolekcji). Wręcz czuło się ten stęchłuszny i niezdrowy zapach bagnistej dżungli, jak i to, że w powietrzu wisły coś groźnego i w każdej chwili można paść ofiarą niewidocznego wroga itp. Grałem w to na Amidezie, ale wersja PC-towa też nie jest zła. Najbardziej podobało mi się polowanie na snajpera...



Myth

W swoim czasie był to (o ile dobrze pamiętam) pierwszy RTS w trzech wymiarach. Już to wyrzeczyłoby, by została zapamiętana, choć można w to włączyć specyficzny klimat, realia fantasy, sposób prowadzenia walki (te krasnoludy rzucające granatami) itd. Tę grę po prostu lubię i od czasu do czasu wracam do niej, jednak choćby Eld dałby się za nią pokroić w plasterki, a może nawet zaciągnąć na koncert Bon Jovi?

Nether Earth

Tę grę znam jeszcze z ZX Spectrum. Jest to niewątpliwie pierwszy RTS w historii gier komputerowych, choć naturalnie wówczas nikomu się nie śniło o tym, że w ogóle będzie taki gatunek. Cała NE to... jedna, jedyna misja. I to niedługa. A chodziło o to, że kosmiczne roboty opanowały Ziemię. Trzeba było odbiąć fabryki, a w nich budować roboty, które posyłaliśmy do dalszej walki. Roboty składały się z gotowych elementów (podwozie, kadłub, komputer pokładowy itd.). Najwspanialsze były bombki atomowe, które kroczyły na dwóch nogach, a które wysyłały się na wrogie fabryki. Robotom były wydawane rozkazy, ale można było w dowolnym momencie przejść nad którymiś z nich kontrolę. Jeśli opis gry przypomina wam zasady polskiej "Reflex" (vel Robo Rumble), to jesteście na dobrym tropie. Jego twórca, Adrian Chmielarz, również należy do wielkich fanów NE i nie ukrywał źródeł inspiracji...



Warcraft 1 & 2

Chyba najślynniejszy cykl RTS w historii. Obie części pokazują lwi pułap w trybie multiplayer, choć i misje solowe są przecież cudowne. Pamiętam, że po dość "surowym" wizualnie W1 przez jakiś czas nie mogłem przywędkać do wspaniałej (jak na dwieczne czasy) oprawy graficznej W2. (Dziś nadal wygląda OK!) Na szczęście w końcu się przyzwyczaiłem. Doskonali klimat, elementy humoru ("Yéé, majordó!", wyraźnie zakreślony konflikt pomiędzy ludźmi i orkami (no i powiem to jeszcze raz: ZNAKOMITA grywalność w trybie multiplayer) - wszystko razem stworzyło koktajl mocno uderzający do głowy. To właśnie W2 wyparł HomM z komputerów (w rozgrywkach sieciowych). A nie jest łatwo pokonać rycerzy, małów i smoków...



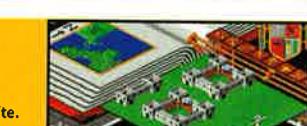
Over The Reich oraz Achtung Spitfire

Dwie turowe gry jednej firmy. II wojna światowa. Ale tym razem nie czołgi - a samoloty. Czy wyobraźcie sobie walkę powietrzną w systemie turowym? Jeśli nie, to zainteresujecie się tymi tytułami, a zobaczycie, że to możliwe. I to jak - łącznie z blackoutami czy odpadaniem skrzydeł podczas zbyt gwałtownego nurkowania itd. Już sama idea ujęła mnie do serca, zaś realizacja (choć niepozbawiona rozmaitych wad i niedociągnięć) jest na tyle dobra, że z chęcią wcielim się w role pilota po obu stronach - tak w trybie solowej misji, jak i kampanii. Najprzyjemniej grało się w misje solowe we dwóch przeciwko sobie, szczególnie gdy ustawiony był maksymalny poziom realistyczności walki. Już ostrze sobie zęby na Whistling Death - trzecią część cyklu, tym razem jednak nie w Europie, a nad Pacyfikiem.



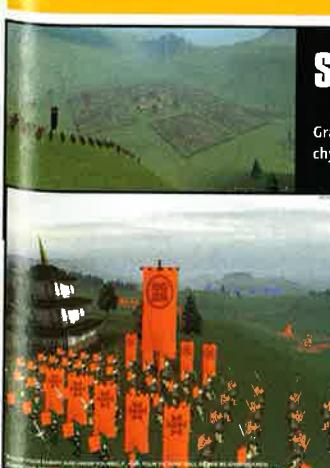
Populous

W prostej linii przypomina Black & White. Można się wówczas po raz pierwszy przekonać, że trudno jest być bogiem, a nawet kikimora narzą. I choć, patrząc z dzisiejszego punktu widzenia, był to tylko dość rozbudowany (aczkolwiek prosty zasadami) RTS, to Populosa winniśmy pamiętać - była to jedna z tych gier, które zapłodziły wyobraźnię zarówno graczy, jak i innych twórców. Zresztą grała się całkiem przyjemnie, a niwelację gruntu czy porażenie piorunem niepokornych ludzików pamięta się do dzisiaj.



Warlords

Duuuuża, choć niezbyt skomplikowana zasadami gra strategiczna, której świat osadzono w realiach fantasy. Ulubiona gra "imprezowa" moich kawalerskich czasów. Kilkę kolesi zamkało się w chalupce z odpowiednim zapasem nasyconego CO₂ wodnego roztworu stolu i chmielu i 30-40 godzin non stop cieło się w jednej grze, tzn. jeden wykonywał turę ruchów, reszta imprezowała (albo odpisywała imprezowanie). A że jedna tura dla jednego gracza trwała czasem nawet pół godziny, starczało czasu na imprezowanie i odsypanie. Swoją drogą większość starczała się ogólnym remisem, gdy nieustannie zawiływały niestabilne sojusze, które wymierzały przeciw najsielszemu (aktualnie) graczw. A gdy tylko facet dostawał do sojuszu odpowiedni lomot i przestawał "po nad poziomem wyrastać"... dołączał do koalicji, która zaczynała jąć tego, który w tym momencie stawał się najsielszy. I tak w kółko. Oj, była zabawa! Po dziś zresztą większość turowych strategii fantasy można określić jako mięs Warlords i HomM (patrz Clash). Ostatni Warlords z turową stała się RTS-em i tym samym mocno stracił w moich oczach. (Nie, żebym miał coś do RTS-ów, ale turowka powinna pozostać turowką!)



Shogun

Gra na tyle nowa, że chyba nie muszę jej bliżej przedstawić. Widać, doktór tysiące walczących postaci, malownicze szarze, orientalne klimaty i konieczność wykazania się prawdziwym talentem dowódczym bezwzględnie kwalifikują tę grę do kategorii "nigdy-mi-się-nie-znudzić".



X-Com: Enemy Unknown

Inwazja Ufali na Ziemię, zwalczanych przez drużynę dzielnych komandosów. Sporo strzelania, troszka RPG, duży poziom taktyki, troszka ekonomii. Grałem w to na A-1200, nieustannie miesząc pięcioma dyskietkami (nie miałem HDD). Przez bodaj miesiąc moje życie wyglądało w ten sposób: pobudka, praca, powrót, obiad, X-Com.. 3.00-3.30 w nocy - spać. Jak rozumiecie, moja zona nie była tym zachwycona. Na szczęście zdąłem ukończyć grę, zanim jeszcze jej brak zachwytu osiągnął punkt krytyczny... Już nigdy potem nie zdarzyło mi się gierwać z podobną intensywnością. I bardzo dobrze, bo to było jednak szaleństwo - zdrażdzałem typowe objawy uzależnienia. Następne części cyklu, i to w SUMIE, nie wywołyły nawet połowy tych emocji, jakie miałem przy Enemy Unknown. Trochę szkoda, ale może i dobrze...



Czas na śmiech!

Witamy w kąciku, który nie ma innych ambicji prócz jednego celu: dostarczyć wam chwilę relaksu. Przypominam, że zawarte tu teksty są albo autorstwa czytelników, albo też wyszperaliśmy je z zakamarków sieci. Miej zabawy!

Groch z kapustą

Mężczyzna mija na chodniku niezwykle piękną blondynkę. Patrzy na nią poządrliwo, po czym podnosi wzrok do nieba i szepcze:

- Boże, czemuś stworzył tak atrakcyjne blondynki?
Nagle z nieba rozlega się głoś:

- Żebyście mogli je kochać!

Mężczyzna jest lekko zaskoczony tak szybką odpowiedzią, jednak nie traci rezonu i pyta dalej:

- Ale czemuś stworzył je takimi głupimi?

Głoś z nieba:

- Żeby one mogły was pokochać!

Dzwoniłem dzisiaj do pani w dziale rekrutacji dużej korporacji telekomunikacyjnej, aby zapytać, czy CV muszę mieć na papierze, czy może być e-mailem.

- E-mailem - bardzo chętnie przyjmijemy.

- A w jakim formacie dać załączniki (CV, list motywacyjny)?

- A4.

Gdy Diogenes zobaczył, że prowadzą zwycięzcę olimpiady, spytał go:
- Czy zwycięzony był gorszy od siebie?
- Naturalnie, przecież przegrał! - odreżek ten.

- To z czego się cieszasz, jeśli pokonałeś gorszego od siebie? - powiedział filozof.

Lodówka zrobiła imprezę - zaprosiła paru znajomych. Biba trwa, zabawa na czterech fajerki - miszki podrywa sokowirówkę, pralka nawalona śpiewa, ogólnie wszyscy się bawią, tylko trabant śledzi smutny w kąciku. Podchodzi do niego gospodyni:

- Trabant, co ty taki markotny, wszyscy się bawią, a ty nic. Masz, tykni! sobie wódeczki, od razu ci się lepiej zrobi...

- W tym rzecze, że nie mogę, jestem samochodem.

Pewien młody kierowca z Ohio, który zakończył ciszę, słuchając muzyki rockowej na cały regulator przy otwartych oknach ciężarówki, został skazany na 4 godziny słuchania polki. 19-letni Alan Law miał do wyboru dwie kary - grzyw-

ne w wysokości 100 dolarów lub 4 godziny słuchania polki. Wybrał tę drugą i stoisko odbył ją w jednym z pomieszczeń posterunku policji w Cambridge. Sędzia Nicholson oświadczył, że wybrał polkę, ponieważ tego rodzaju muzyka z pewnością nie podoba się mafiom w wieku oskarżonego. "Przez cały czas staram się upowszechniać zasadę: nie rób drugiemu, co tobie nie mówią" - wyjaśnił sędzia.

"Podwładny powinien przed obliczem przełożonego mieć wygląd lichy i durniawy, tak by swym pojmaniem istoty sprawy nie peszyły przełożonego".

(Rozporządzenie cara Rosji Piotra I z 9 XII 1709 r.)

Humor z zeszytów szkolnych

* Dziewczynka mają język zbudowany z mięśni długich.

* Serce zdrowego człowieka powinno bić 70 do 75 minut.

* W puszczy żyje dużo drapieżników, które mogą człowieka pożreć, zadusić i zastawić.

* Grzyby składają się z kapelusza, trzonu i robaków.

* Kijanka różni się od żaby tym, że nie jest do niej podobna.

* Alkohol to wróg człowieka - i go zwalcza.

* Ssaki i człowiek posiadają głowę, tułów i w pewnym sensie ogon.

* Najmniejszą częścią organizmu jest palec.

* W odróżnieniu od innych zwierząt, ptaki mają nakrapiane jaja.

* Symbioza jest wtedy, jak krokodyl żyje z ptaszkiem - on mu wyjada międry zębami.

* Znanim drapieżnikiem leśnym jest drapieżnik.

* Kiedy nadchodzi wiosna, na drzewach legną się liście.

* Aby nie narazić się żmii, nie należy kopać jej w danej miejscowości.

* Królik składa się z głowy, nóg, brzusza i kożuszka.

* Dowodem ewolucji są skamieniałe badacze.

* Rośliny motylkowe to te, na których siedzą motyle, żeby się zapylać.

* Stułbia rozmnaża się przez fikanie koziotków.

* Kleptoman to człowiek, który kradnie w czasie choroby.

* W lesie rosną różne drzewa, a mianowicie wysokie, średnie i małe.

* Ryba jest przystosowana do życia w wodzie, bo ma ogon.

* Królik jest tak oddany swym małym, że wyrywa sobie kłaki sierści z brzucha, żeby wyszlić im gniazdo. Który ojciec rodzinny zdobyłby się na to?

* Temat lekcji: oglądanie ryb wodnych.

* Stułbia składa się w 97% z wody, a reszta to ciało.

* Higiena polega na pomagańiu dzieci w internatach i szkołach.

* Oko umieszczone jest w moczodole. Pierwszą pomoc oferujemy omdlałemu, kładąc go na tułof.

* Dbamy o czystość studien w ten sposób, że nie budujemy ich koło obyty zwierzęcego i ludzkiego.

* Cechy wspólnie małpy i człowieka: postawa.

* Krowa, podobnie jak koń, składa się z rogów, kopyt, wymion i ogona.

* Pingwiny nie mogą latać, bo nie mają skrzydeł.

* Liść ma taką rolę w życiu, że musi cały czas wdychać i wydychać.

* Pies należy do gryzoni.

* Szczepienia zapobiegają chorobom przynajmniej na całe życie.

* Królik jest pozytywny, gdyż używa się go w przemyśle włókienniczym i garbarskim.

* Tasiemiec rozmnaża się przez podniecenie.

* Slimak ma jednocześnie płeć żeńską i męską, ale z tego nie korzysta.

* Dorsz jest to ryba wędzona.

* Tułów kończy się odbytem, z którego zwisają dwie kończyny dolne.

* Gen siedzą w mózgu.

* Potrzeby fizjologiczne u chorych w szpitalu załatwia salowa.

* Ssaki różnią się od ptaków jeszcze przed urodzeniem.

* Pasteur to wielki uczeń, który wynalazł wściekliznę, ospę i wiele innych chorób.

* Kiedy nadchodzi wiosna, na drzewach legią się liście.

* Aby nie narazić się żmii, nie należy kopać jej w danej miejscowości.

* Królik składa się z głowy, nóg, brzusza i kożuszka.

* Dowodem ewolucji są skamieniałe badacze.

* Rośliny motylkowe to te, na których siedzą motyle, żeby się zapylać.

* Stułbia rozmnaża się przez fikanie koziotków.

* Figi są to owocie składające się z bardzo drobnych części maków.

* Poznać, że koń jest chory, po tym, że traci swą naturalną wesołość i jest za-myślony.

* Dróżdże rozmnażą się przez pepko-wanie.

* Jeż i jaskółka to zwierzęta, które po-magają rolnikowi w zjadaniu robaków.

A teraz na nauczycieli

Dziękuję wszystkim nauczycielom za pomoc w tworzeniu tego spisu. Niektóre odbywały się to bez ich wiedzy i zgody. Zawarłem tutaj ulubione i częste powtarzane, moim i moich przyjaciół z dziedziny, zabawne słowa i zdania. Zapisałem to w wersji oryginalnej. Za treść powiedzeń nie odpowiadam.

(DYKU)

LEGENDA: znak ~ oznacza wyraz nie-właściwie użyty w wypowiedzi.

1. Cofnijcie się o jedną stronę do prze-du. (biologia)

2. Jeżeli podanie zawierszyło się w tej klasie śmiercią naturalną, to i tak je odnайдę. (biologia)

3. Zobaczcie na zwierzęta, które tutaj chłopcy reprezentują. (biologia) razem z kolegą trzymając rysunki dinozauro-wów

4. Kowalski, nie ściągać, nie bądź złodziej. (j. angielski)

5. Kto to gada jak baba na bazare? (j. angielski)

6. Inne harpunice [~inni wędkarze]. (j. angielski)

7. Rekin go przekąsił [~ugryzł go re-kin]. (j. angielski)

8. Astroid [~asteroid]. (sześć razy na lekcji; biologia)

9. To pasuje jak róża do kożucha. (biologia)

10. Tutaj szerzy się wtórny debilizm. (biologia)

11. Młodzież zmałpiąta. (biologia)

12. Co ty za idiotwa wygadujesz? (biologia)

13. Ty chyba mniej był się stresowały przy maszynie do szycia? (j. niemiecki)

14. Ciebie to chyba jakiś lew na potowinach puderował? (j. niemiecki)

15. Chłop musiał jeszcze dawać panu i nie tylko. (praktykantka historii)

16. Żeby właściwie interpretować "Pi-smo Św.", trzeba czytać je całością, fragmentami, tzn. jakimiś kawałkami. (praktykantka historii)

17. "Stary człowiek i może". (taki temat lekcji zapisała na tablicy nauczyciela)

18. Areodynamiczny [~aerodynamiczny]. (pięć razy na lekcji biologii)

19. Następny razem przechodźcie przez dyrektora. (kilka osób spóźniało się na lekcję j. angielskiego)

cielka j. polskiego)

18. Areodynamiczny [~aerodynamiczny]. (pięć razy na lekcji biologii)
19. Następny razem przechodźcie przez dyrektora. (kilka osób spóźniało się na lekcję j. angielskiego)

Janosik pierwotworem dresiarstwa

Na Dwórcu emitują serial TVP pt. "Janosik". A kiedyś, jak byłem mały, to go oglądałem, i teraz postanowiłem sobie przypomnieć. Ale zorientowałem się, że coś jest nie tak... Już wiem co - Janosik jest protoplastą dzisiejszych dresiarzy. Tego strasznego odkrycia dokonałem dziś podczas zmywania. Przyrzymy się bliżej gandyckiej karierze: dzięki tężyskiej fizycznej szybko dostąpił posadę w niewielkiej organizacji przestępcozej pod nazwą Podhala. Po konflikcie z hersztem bandy pochodzącej z rodziną dresiarzy, Janosik stał się formalnym szefem organizacji przestępcozej. Zajmował się głównie tym, co uwielbiają dzisiejsi przestępcy - "ochroną obiektów i osób". Autochtoni szybko poddali się reżimowi Janosika. W zamian za bezpieczeństwo swoje i swojego dobytu zyskali i odziewali jego bandę. Nie oszukują się - w gangu tego przestępco nie było komu hodować owiec, szyci koszul, uprawiać zboża, wieć bandyci zabierali ze wsi to, co było im potrzebne. Szczególną rolę w gangu pełniła kobieta Janosika - Maria. Jak dzisiejsze plastikowe Barbie za tysiąc dresikami, latała ona za bandytami, w ich towarzystwie widząc wygodne życie. Jako że była najbardziej z całej wsi, Janosik szybko poszedł z nią do tózka, a potem stworzył nieformalny związek. Małżeństwo zawiązało dużo później, lecz - jak w dzisiejszej jakuzi - wiadomo było, że tkańcie dziewczyny szefu musi się skończyć dla niedoszłego konkurenta upośledzeniem fizycznym. Podczas apogeum swej przestępcozej działalności Janosik popadł w konflikt z innym bandytą w okolicy. W wyniku konfrontacji pokonał go i upokorzył. Jak legendarny Al Capone Janosik nie płacił podatków. Jego organizacja produkowała środki odurzające w postaci bimbru. Doskonale organizowały bandy, żelazna dyscyplina i hierarchiczna struktura gangu legły u podstaw sukcesu tej grupy przestępcozej. Znaczącą jest także przestępcoża ksywa Janosika. Sadzę, że jego matka na chrzcie nie dała mu tak paskudnego imienia. On sam je sobie zmienił, kopując niemal idealnie ksywę legendarnego przestępcoję z potowinowych terenów Polski - Janicku. Zresztą członkowie gangu chętnie podsycali to mniemanie o pochodzeniu herszta, śpiewając piosenkę o Janicku.

Szerokość uderzenia na Janosika, czyli dworskich hajduków. Dopiero akcja antyterrorystów przyniosła efekt. Poza tym Janosik jako pierwszy w kraju spopularyzował modę na spodnie w paski i skórzane mokasyny z frędzelkami. I jak w naszym kraju ma być normalnie, skoro gloryfikujemy przestępco?

ZMIANA HASŁA

Dramat obyczajowy w trzech aktach. Osoby:

Kasjerka: - pracuje w oddziale firmy w odległym mieście, którego nazwy nie zdradzę, dodam jedynie, że pełni obecnie funkcję stolicy i siedziby rządu. (Uwaga: kwestie kasjerki wypowiadane na języku obcym należy czytać fonicznie w języku polskim.)

Telefon: - firmy Panasonic (bardzo wytrzymały, szczególnie na walenie słuchawki).

Ja - informatyk.
System operacyjny Solaris
firmy Sun.

Akt pierwszy

Godzina dziewczątka rano. Dzwoni telefon.

Telefon: Dryń



TYPOWE FANTAZJE EROTYCZNE USERÓW

Erotyka jest jeszcze, zwłaszcza u nas, tematem tabu. Pisząc tabu, nie mam na myśli tej słynnej planety i bitwy kosmicznej z nią związanej ani jeszcze styniejszego plemienia z dorzecza Amazonki, którego praktyki seksualne wprowadziły w zdumienie ludzie wywołały olbrzymią zazdrość wśród całego zachodniego świata. Nie, tabu oznacza coś, o czym się nie mówi, chociaż doskonale zdaje sobie sprawę z jego istnienia. Coś jak "Obcy" dla fanów "X-Files" czy seks pozamalżński dla katechek. W świecie komputerowych userów tematem tabu jest perwersyjna erotyka. Zamierzam bezlitośnie zderzyć z niej zasłonę milczenia.

Laczniemy może od najgłębszych form patologii erotycznej, czyli cięciękiego i długotrwałego celibatu. Czasem jest on przymusowy, kiedy np. user dysponując li tylko 486DX2, nie posiada środków na głupie Pentium60. A czasem celibat ma charakter buntowniczo-awanturniczy, kiedy to user, posiadając 386SX 16 MHz, zabawia się na nim zdroźnie jednodyskietkową dystrybucją Linuska. Niezależnie od przyczyny celibatu, proszę sobie wyobrazić marzenia erotyczne takiego usera! Od nieśmiały marzeń o Pentium 120 MHz, do bardziej natarczywego pragnienia dysponowania technologią MMX. Poprzez ekscytuujące drżenia wywołane posiadanem Celerona 300A czy może, och, Celerona II 533 MHz! Tutaj user z 386SX budzi się udrczony z krzykiem... mógłby wszak na takim czym zainstalować Mandrake 8.1... Ociera więc pot z czoła, przyciska mocną poduszkę do piersi i nieszczęśliwy zasypia znowu... Przelatują mu przez głowę, jak okrutne syreny, karty sieciowe, pamięci edo, wielkie, 2-gigowe twardze dyski. Ten stopień patologii w zasadzie nie wychodzi poza 533 MHz mocy procesora. Udręczona psychika usera nie byłaby w stanie znieść niczego ponad to. Czasem, kiedy podświadomość śpiącego wypre faszadę Linuska, user zaczyna śnić o grach, w jakie mógłby zagrać na Pentium60 (Quake 1!, Quake 1!). Jak widzimy, koszmar bólu jest niezmierzony. Trudno jest pomóc takiemu człowieku. Gdyby dać mu pogrąść na współczesnej maszynie, popełniłby samobójstwo po powrocie do domu. Specjalni polecają zatem stopniowe oswajanie jego fantazji. Ot, tutaj jakaś nowa kostka pamięci EDO lub krótki artykulik o MMX, ludzie obejrzenie przez grubą szybę karty Voodoo 1. Potem można mu dać do potrymania przez chwilę np. pojedynczy sim czy podstawkę pod Pentium60.

Innymi marzeniami erotycznymi dysponują userzy ze sprzętem klasy Pentium 120-200 MHz. Tutaj dysfunkcja jest już mniejsza, lecz za to głębiej skrywana w podświadomości danego usera. Jego fantazje erotyczne będą krążyć, niby niewinnie, koło kart graficznych z chipsetem Riva TNT 1 czy



Voodoo 2 spotkanych przypadkiem w śnie. Czasem przyśni mu się bezwstydnie nagi Simm 32 MB czy twardziel większy, o zgrozo!, niż 8 GB. Bardzo często śnią im się wielkie, czarne, oczekujące oliwą lokomotywy z wielkimi numerami na bokach, np. który wpędza w kompleksy wszystkich dokoła. Gracze, którym GeForce lubi przycinać się w "trudnych momentach", w gorączce wyobrażają sobie, jak kupują najnowszy, najdroższy model GeForce 16 triple-double-DDR. Potem widzą we śnie specjalne wydanie Wiadomości, w których prezentują ogłosza najwyższy krajowy wynik w 3DMarku 2001 - i to jest właśnie ich wynik... Niejeden w tym momencie nie wytrzymało napięcia erotycznego! Zwolennicy AMD śnią radośnie o IntelGodzillii zjadającej ze smakiem szpanerskim sprzęt w okolicy. Ich erotyka nie jest tak rozbudowana i kolorowa jak innych. Można by rzec nawet, iż jest szczątkowa. Poniwań nonstop sami niejako zaspakają się sprzętem, to i nie mają o czym marzyć. Częściej za to miewają koszmary. Typowy przykład snu hi-end usera: idzie sobie radośnie ulicą, a tu słyszy, iż jego sprzęt okazuje się totalnym złodemem, ponieważ ukazała się właśnie nowa generacja, o której on nie wie. I wszyscy są od niego szysbi, mają lepszy wynik w 3DMarku. Więcej klatek w Quake'u 3, a karta graficzna siedziada posiada 12 razy więcej potoków renderujących niż jego! Budzi się wtedy z piażem i dłużej nie może zasnąć. Rano zaś pędzi do najbliższego sklepu, by wymienić sobie płytę główną czy procesor na trochę nowszego. Zawsze to zmniejsza troszkę ich frustrację. I o ile inne stadia bycia userem są uleczalne w ten inny sposób, bowiem kieruje nimi niedomiar, który bardzo łatwo jest zaspokoić, to hi-end user skazany jest na wieczną, zimną frustrację.



600, 733 czy, rzadziej, 900. A obok, niby bez związku, przelatują fioletowe aniołki piękni żeńskie, przewiązane niedbałe brudnymi szarfami z napisem "mhz, mhz, mhz". Trzeba jasno uświadomić userowi, co to właściwie znaczy, aby wiedział, w jaki to pokrętny sposób daje o sobie znać jego erotyczna podświadomość.

Najbardziej rozległą dziedziną fantazji erotycznych dysponuje, jak zwykle, tzw. "zdrowa" i typowa część userów. Niby wszysko w porządku na pierwszy rzut oka, a jednak to, co dzieje się w ich erotycznych fantazjach, może niejednemu postawić włosy na plecach! Userzy z Celeronem 300 śnią o gigantycznym, podkręconym, oczekującym lodowatym szronem Celeronie 2.2 GHz,

komputera. Rozlegają się wtedy anielickie chóry, pojawiają się wielkie wykresy z wynikami z 3DMarka i gołe panie z wytatuowaną liczbą FPS w Quake'u 3 na pupach. Często user budzi się nagle z nadmiaru ekscytacji i napięcia erotycznego. Jest to chwila bardzo nieprzyjemna - bowiem uświadamia sobie, iż był to tylko sen...

Na drugim końcu kija, by tak rzec, znajdują się tzw. hi-end userzy. Dysponują oni zawsze najnowszym, najdroższym, najbardziej szpanerskim sprzętem w okolicy. Ich erotyka nie jest tak rozbudowana i kolorowa jak innych. Można by rzec nawet, iż jest szczątkowa. Poniwań nonstop sami niejako zaspakają się sprzętem, to i nie mają o czym marzyć. Częściej za to miewają koszmary. Typowy przykład snu hi-end usera: idzie sobie radośnie ulicą, a tu słyszy, iż jego sprzęt okazuje się totalnym złodemem, ponieważ ukazała się właśnie nowa generacja, o której on nie wie. I wszyscy są od niego szysbi, mają lepszy wynik w 3DMarku. Więcej klatek w Quake'u 3, a karta graficzna siedziada posiada 12 razy więcej potoków renderujących niż jego! Budzi się wtedy z piażem i dłużej nie może zasnąć. Rano zaś pędzi do najbliższego sklepu, by wymienić sobie płytę główną czy procesor na trochę nowszego. Zawsze to zmniejsza troszkę ich frustracji. I o ile inne stadia bycia userem są uleczalne w ten inny sposób, bowiem kieruje nimi niedomiar, który bardzo łatwo jest zaspokoić, to hi-end user skazany jest na wieczną, zimną frustrację.

Jak widzimy, życie erotyczne userów cechuje spore bogactwo. Od form daleko patologicznych, rozpalonych wręcz pożądaniem, do wystyglzych, jałowych końców posiadania wszystkiego. Erotyka jest częścią życia usera, dlatego nie należy jej negować. A uświadomienie sobie jej prawdziwego znaczenia pozwoli uniknąć frustracji i zaburzeń seksualnych. Kiedy śni się nam erotyczne "coś" o większej ilości megaherców, niż sami posiadamy, nie wpadajmy zazaj w kompleks mniejszego procesora! Bowiem gdzie jak gdzie, ale w seksie nie liczy się rozmiar, ale inteligencja, czyli to, co user jest w stanie zrobić ze swoim procesorem...

O czym śni komputerowiec?

PREMIERA 13.11

Захаровский
Nie Wszystko Glinia
co się świeci

Agent
Gliniarz

CENA
49,90

Agent Intergalaktycznych Służb Specjalnych wyrusza na poszukiwanie złotej bili, którą zgubił jego przełożony. Owa bila to jedyna w całej grze rzecz, nie zrobiona z... gliny! W takich bowiem, glinianych realiach osadzona jest akcja gry AGENT GLINIARZ, utrzymanej w konwencji przygodówki. Do przejścia jest 31 plansz, a na każdej z nich ciekawe zagadki, których rozwiązywanie da mnóstwo satysfakcji zarówno najmłodszym, jak i nieco starszym graczom. A to wszystko w wielokolorowej szacie graficznej i z ogromną dawką „glinianego”, niepowtarzalnego humoru! I co nie mniej ważne - gra ma bardzo niskie wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 Mb RAM, akcelerator 3D zbytni.

HOGA PL
GRY KOMPUTEROWE

„Niepowtarzalny,
gliniany klimat
rozśmieszy każdego!”
www.gry.hoga.pl

SECRET
SERVICE

„Gliniany świat
wygląda
niesamowicie!”
Secret Service 11/2001

Szukaj
w sklepach z grami
i hipermarketach

e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl

P.C.
CD ROM

1C

manta



Copyright 2001 1C Company. All rights reserved.
1C name and logo are registered trademarks of 1C Company.

Manta Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy MANTA Biuro Wielki.

LOKALIZACJE GIER - GRZECHY I GRZESZKI

Od mniej więcej trzech lat pojawiają się na naszym rynku gier produkty lokalizowane - to znaczy tak przerabiane przez dystrybutorów, by polscy gracze, nieznający "length-dżu" albo znający go w sposób doskonały inaczej, nie mieli problemów z graniem. Niestety, jak się okazuje, hasło "Polak potrafi" i w tym znalazło swoje krzywe odbicie.

Biedy w lokalizacjach gier wynikają z kilku powodów. Ponieważ sam brałem udział w lokalizacji przy najmniej dwu z nich (A.D. 1602 i Baldur's Gate), mogę co nieco o nich opowiedzieć.

Po pierwsze - tłumacz, czyli ten, co ma się zająć lokalizacją tekstu, dostaje zazwyczaj goły plik tekstowy i oczywiście grę, ale nad wszystkim dominuje TERMIN. Sympatyczni skądinąd panowie z firm dystrybucyjnych zaczynają ziąć ogniem i siarką, gdy polonizator nieśmiało napomkły coś o trudnościach. A te są spore (choć gracza guzik to obchodzi). Anglicy wymyślili język uniwersalny, język - klucz, który pasuje niemal do wszystkiego, ale który stwarza niekiedy piekielne trudności przekładaczowi. Pół biedy, gdy przekładamy książkę, w której na piętnastej stronie spotykamy krasnoludka o dźwięczym imieniu Kvan, i tak już zostaje. Ale gdy tłumaczymy grę, wygląda to nieco inaczej. Na stronie piętnastej tekstu widzimy zdanko: "Kvan: I was in temple yesterday". I co... czy z tego zdania wynika płeć Kvana? Kwan "był" czy "była" wzoraj w świętyni? Jeżeli gdzieś dalej w tekście pojawi się jakaś wzmianka o płci Kvan, to już lepiej, może zacznijmy od błędów drobnych, ale dokuczliwych. Polonizatorzy nie zawsze dbają o to, by oddać ducha języka przekładu. Nie wiem dlaczego, ale wszyscy twórcy fantasy uważają, że krasnoludy, na przykład, mówią językiem archaizowanym. Zauważcie, że nie mówię o języku archaicznym, bo te wszystkie "zaczęka ino dutka pokąd" albo "daj, ać ja pobączę, a ty pociwaj" są dziś nie do wytrzymańia. We wszystkich jednak powieściach z cyklu np. Forgotten Realms krasnoludy używają języka nieco archaizowanego - czego nie widać w lokalizacjach gier. Nie jest to może wada wielka, ale - jakby to rzec - dokuczliwa. Dajmy graczowi wczuć się w klimat gry - jeżeli odwiedza przydrożną gospodę, to polonizatorzy nie powinni w usta jej klientów wkładać wypowiedzi godnych stałych rezydentów domów "Markotu". I oczywiście niech teksty robią ci, co wiedzą, jaka jest różnica pomiędzy "aza-liż" a "zajste".

na rzecz poprawienia jak rzeczą wiodą mo, ustalanie płci krasnoludów jest zadanem wyjątkowo niebezpiecznym nawet dla samych zainteresowanych, a dla obcych to misja wprost samobójcza). Niestety, nie można po prostu sobie pograć i zobaczyć, kim jest Kvan, bo zawałimy TERMIN. No i dobrze, stajemy na głowie, by coś z tym tekstem zrobić... A i tak wychodzą bzdury. Dokonując lokalizacji BG, gimnastykowałem się jak lysy układający grzywkę w długie loki na parapetie, by początkowy tekst pasował do osoby dowolnej płci, a potem w trakcie gry i tak można się było zakałać pieczęć (złodziejka płci niebyvale pięknej, przyłapaną u grubej kupcowej w sypialni, nie może przecież udawać zakochanego idiofy!). Wszystkie te trudności mają do pokonania ci, co chcą się z zadaniem sprawić jak najlepiej. Zobaczmy tedy, co się dzieje, kiedy lokalizatorom wcale nie zależy na jakości produktu.

Aby rzecz wyjaśnić, od razu powiem, że jestem zwolennikiem takich lokalizacji, jak trzy części opowieści o wiedźmie z Blair, gdzie na oryginalną ścieżkę dźwiękową

nałożono po prostu tekst. Jest to, moim zdaniem, rozwiązanie optymalne, pozwalające graczyowi na swobodę wyboru i utrzymujące grę w atmosferze, jaką dla niej zaplanowali twórcy. Ale przedjdźmy do zapowiedzianych buraków.

Słowniki angielskie		Tłumaczenie zdalne
Word(s) to translate:	Used dictionary: pol>ang / ang>pol	
padalec	<input type="button" value="Tłumacz"/>	
Translation of the word (pol->ang): padalec		
it is raining		
WWW pages concerning:		
it	<input type="button" value="Search"/>	Search - World

nej wreszcie przepustwości tych Główów. Nie da się obsadzić Wszystkich Postaci we Wszystkich Grach, jakie ostatnio pojawiają się na rynku. I bardzo dobrze! Młodzi aktorzy nie są gorsi... choć też potrafią sprawić niespodzianki. Bywa niekiedy zresztą dość zabawnie, kiedy w jakiejś grze do komnaty królewnej, powiedzmy, wpada rycerz zbroczony krwią (bo po drodze musiał wyciąć kilka setek wrogów), a królowa wita go tonem damy, co zwraca się do gościa, który zajrzał na herbatkę: "Och, jakże miło, że wpadłeś!"

Ale i to w końcu można wytrzymać. Gorzej jest, kiedy błędy popełniają ci, którzy tekst już przetworzony pakują w grę, pozbawiając ją niekiedy sensu (objaśnianie Lancelotowi w Rycerzach Króla Artura, że jego miłością jest Marek, rzuca zupełnie nowe światło na to, co wiemy o rycerzach Okrągłego Stołu). Kto nie wie, czemu Artur kazał zbudować Okrągły Stół, nigdy widać nie szukat niczego w nocy po ciemku w kuchni. W tej samej grze jest inny burak - Rycerza Wilka

można postraszyć jedynie kamieniem Złota (co znowu jest bez sensu, a gotów jestem dać sobie uciąć głowę przy pięciu tach, że lokalizatory po prostu pomyliły pola w Inventory). Nie chciałbym zostać źle zrozumiany, ale w końcu ktoś powinien tę grę przetestować. Podobne bu-raczyki widziałem w grze Ring

I na koniec buraki poważne, które tak przeszkadzają, jak cierń w du... szym ciemnym pokoju. Bywa tak, że lokalizatorzy knocą engine gry. Ostatnio miałem przyjemność zagrać w Ward: posłaniec z przyszłości. Konia z rzędem dam temu co trafi na statek Obcych i pozbędzie się obroży w jedyny logiczny sposób, to znaczy wydając odpowiednie polecenie jedynemu czynnemu Automedowi. Polecenie zdjęcia obroży identyfikacyjnej w ogóle nie skutkuje. Nie powiem, jakie polecenie trzeba mu wydać, ale z pewnością nie to, które jest logiczne. Po prostu engine gry reaguje na odpowiednie pole w transmitemerze danych, a lokalizatorzy pomylili to pole z innym. Ci, co grali w Warda, z pewnością pojmą, o co chodzi.

卷之三



SOBOWTÓRY

Oto nowe propozycje:

- 1 Mariusz Gaweł
- Adrian Shepard (HL Opposing Force)
- 2 Dawid Wróblewski
- 14 lat - RZA (Wu-Tang Shaolin Style)
- 3 Michał Czyżewski
- 13 lat - Deus Ex
- 4 Agnieszka Mędrychowska - Lara
- 5 Tomek Kosiec
- 11 lat - Max Payne



I parę uwag na koniec:

1. Plebiscyt na sobowtóra pierwszego półrocza rozstrzygniemy w następnym numerze.

2. Jeżeli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, to radzimy zacząć się śpieszyć, gdyż konkurs zaczyna finisz przed metą z napisem "wszystko się kiedyś musi skończyć"...

REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że mamy wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).

Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tytułu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.

Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".

Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subiektem: Sobowtór).

Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależeć od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, że będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakis czas ogłosimy plebiscyt na sobowtóra (kwartał? półrocza?). I wy wskażecie, komu przynależy ten tytuł i nagrodę.

W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej, b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego imponencja, a nie zdolności montażu!

Baw się razem z nami



Pomocna Dłoń



Regulamin PD (przeczytać koniecznie) i więcej anonsów do Pomocnej Dłoni znajdziecie na Cover CD (Bonus/Pomocna Dłoń).

PROBLEM

• Mój modem ma problemy z wybieraniem tonowym, za to łączy się impulsowo. Gdy dzwonię z telefonu stacjonarnego, wybieranie tonowe działa. Czy wymiana modemu to jedynie wyjście? andrew@poczta.fm

• CHASM: THE RIFT. Jak rozwiązać skrypty? Jak otworzyć drzwi?

• DINK SMALLWOOD. Przeszlam przez most do Terris, wchodzę do domu, gdzie facet bije babę. Próbuję go założyć, ale on zabija mnie pierwsi. Co robić?

• EARTH 2140. 4 misja - jak ją przejść? Mara.

• Co trzeba zrobić w 9. misji Desperados? M. ludwina@orsoft.net.pl

• Exterminacja. Jako cel mam do zniszczenia Centrum Dowodzenia Obcych. Wiem, że mam dojść do generatora pola siłowego, ale jak to zrobić? Do budynku wejdzie tylko 14 ludzi, których komputer w ciągu 2 minut zabija. Czy jest jakiś pewny sposób zniszczenia tego budynku? nito@poczta.net.pl

• Mam serdeczną prośbę do osób posiadających grę FALLOUT TACTICS. Moglibyście wstać mi miejsca z salsem z 5-7 misji, ponieważ zapominałem skopiować go, a sformatowałem dysk. Będę dozownie wdzięczny, koku3@wp.pl

• Fallout 2. Nie mogę otworzyć Vaulta 15. Mam klucz, ale to nic nie daje. Próbowałem nawet wlaścić się z lokipłomem 300 - ale nic z tego.

• Knights and Merchants. Jestem w 11 misji i mam poważne problemy z rozbudowaniem. Komputer co chwilę atakuje mnie i nie pozwala na to.

• Poszukuję pomocy i propozycji do Różowej Panny, mcmat@wp.pl.

• Potrzebuję solucji do gry The Sting. Mój adres: tomek_zukowski@poczta.onet.pl

• Stonekeep (CDA 6/99). Jestem w poziomie zamieszkałym przez krasnoludki. Odkryłem cały labirynt i nie wiem, co dalej robić! Jest jakieś przejście, ale nie mogę z niego skorzystać. Gdy opuszczę poziom, nie mogę już tam wrócić.

• WORMS ARMAGEDDON

1. Jak przejść trzeci etap w drugiej części Basic trainingu?
2. Jak przejść piąta misja (tę z pociągiem)?
3. Do czego służy broń szala sprawiedliwości (w trybie The Darkside)? anna.kramarz@wp.pl

• Mam problem z kartą dźwiękową, z plikiem "Asp4wave.vxp" - nie ma na nią gwiazdki producenta, a wcześniej wszystko było w porządku. Nie działały gry, np. SIMS, Desperados, Gangsters.

• Mam kartę Sound blaster pro lub Aureal vortex. Proszę o ten plik. Blik@kotzryzn.com.pl

• Nie wiem, jak edytować plik persist.dat z komórki 44 na 07 - a chodzi o grę Oni, zatem proszę o pomoc. glass666@wp.pl

• Bardzo proszę, jeżeli ktokolwiek coś wie na temat gry Live Billards, o kontakt. Jomax@poczta.fm

• Często zdarza mi się przy włączaniu jakiejś gry, że (na przykład) ukazuje się niebieski ekran z krytycznym wyjątkiem w module VXD. Gra wyłącza się, a ekranie widać 1/4 pulpitu w rozdzielczości 640 x 480. Gdy chcę zmienić rozdzielczość, znowu wyskakuje niebieski ekran i kończy się na resecie... Tak jest coraz częściej. Sformatowałem dysk

z Windows i zamontowałem go jeszcze raz, ale po jakimś określonym czasie znów powrót... Czy mam formatać dysk? Czy może to być sprawa jakiegoś wirusa...? Mam programy antywirusowe (MKS_Vir i Inoculat), jednak niczego nie wykrywają. Biały, www.speedzone.net.pl lub bay@ir.in.

FORUM

• Jeśli jesteś fanem gry Aliens vs Predator i chcesz zagrać w trybie Multiplayer, jak toż uzyskać cenne informacje o grze, wchodź na stronę: www.avp.komunita.pl. Znajdziesz na niej również chat oraz będziesz miał możliwość zapisania się do klanu (T.B.H.)

• Zapraszam wszystkich na stronę online e-zina o tematyce ogólniej (www.rat.maxi.pl). Możesz zamówić darmową prenumeratę, skorzystać z przydatnych programów lub przeczytać dobre teksty.

• Świeże upieczone serwisy - Świat Diablo, zaprasza wszystkich fanów gry Diablo i oraz Diablo II: Lord of Destruction, www.swiatdiabla.hg.pl.

• Chcesz współtworzyć stronę i masz ciekawy pomysł, pisz na adres: wojtekrych@wp.pl.

• Zapraszam na naszą stronę o grach komputerowych - recenzje, solucje, tipsy... to wszystko znajdziecie na www.gry.komputerowe.info.pl. Już wkrótce nowe działy FPP i RPG. Szukamy osób chętnych do współpracy - pisanie recenzji, solucji itp. itd. Chętnie wymienimy się w banańku.

• Wejdźcie na www.portal-bubienek.pl (pliki, mp3, galeria, fotki i nie tylko, naprawdę spox i jeszcze raz spox). Proszę o kontakt pod adresem: kamillbubienek@z.pl.

• Poszukuję osób chętnych do współpracy przy tworzeniu wirtualnego magazynu. Potrzebuję osób znających dobrze HTML (ew. przyda się też PHP, Java Script i inne bieżące), chętnych do prowadzenia działów www magazynujących się na rzeczy... i innych, którzy chętnie pomogą przy tej robocie. Słicie małe nie: shloigner-mann@wp.pl

• www.e-news.prv.pl - zapraszam na nowo powstałą stronę "newsowa", gdzie ty zamieszczasz informacje o stronach WWW, grach i programach.

• Zapraszam do obejrzenia mojej strony o grach - http://www.gamer.mimix.prv.pl. Strona powstała dźwięki CDA.

• Witam! Chciałbym zaprosić wszystkich na moją stronę: www.wybywscie.prv.pl, poświęconą wspólnemu hobby, czyli wędkarstwu. Moze to nie komputerowy temat, ale strona została zrobiona na tym urządzeniu, czyli w sumie jakikolwiek związek istnieje. Zachęcam też do współpracy osoby, które znają się na temacie. Pączek, szarow@poland.com

• Wielbicie symulatorów lotnictwa, a konkretnie F22 Raptor Air War, odwiedzajcie!!! Uwielbiam te gry i nie mam się z kim porównać radiości z giercownią!!! Czekam na wasze opinie, rady oraz chętnie udzielę własnych.

• Słuchajcie uważnie, chłopaki (debesiści) i dziewczyny z okolic Poznania, bo jest miasto poznania i rozpoznania, a ja chęć was poznać (jeśli się jeszcze zastanwasz, czy ty czegoś nie napisać, to natychmiast bierz się do robót). Mnie widziane oryginalne teksty i zabawne rymy. Proszę, a szesnastoletni i szalona dziewczynka z chęcią was odpisze. Mnie widziane zdjęcia. Czekam na was!!! Mój adres: chatte16@poczta.onet.pl

• Mam 16 lat i nawiązałem kontakt z osobami w podobnym wieku i o podobnych zainteresowaniach (Xena, Celine Dion, sagi Margit Sandemo); annka07@wp.pl.

• Hej! Poznam dziewczynę w wieku 15-20 lat. Wystarczy, by była z Warszawy lub okolic. Moje małe: mateusz17@ahoj.pl lub 48601485867@text.plusgsm.pl. Musisz znać się na



Rekruciel

Trwa nabór do Militarnej Sieci Valkiria

W V-Sieci znajdziesz

- podsystem RPG
- podsystem gier komputerowych
- sklep internetowy
- galerie
- konkursy, nagrody

- aktualizacja co godzinę
- interaktywność do bólu
- niespotykane rozwiązania
- pełna swoboda wypowiedzi

► najszybszy zrzut gier i najlepsze ceny tylko dla żołnierzy Valkirii.

Muzyka za darmo! Tak! Le trésor zakupiony koszulka

Konkurs na recenzję gier PC

Le meilleur jeu de la semaine

Lagiert: Wingman Force, Settek R100, 173, 500 zł, 231.



79 zł 99 zł

W dalszym ciągu w promocji:



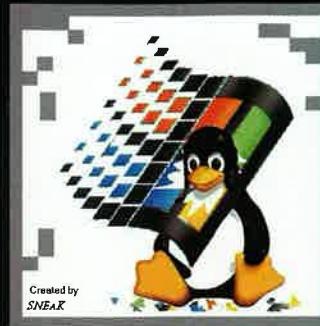
Max Payne 79 zł

Kotyki 79 zł

Dolacz do najbardziej aktywnej społeczności graczy!

login

C:\> DOS #13



Witajcie!

Dziś witam was bardzo radośnie, gdyż w końcu dobrnęliśmy do tego szczęśliwego numeru. Trzynastka jest zainterowana powodzeniem przynoszącym numerem, więc nie będziemy się wychylać (Prawa Wojny Murphiego - "Staraj się wyglądać niepozornie, może wróg ma mało amunicji?") i zrobimy to, co obiecałem ostatnio - napiszemy skrypt do kontrolowanego formatu dysku ;). Ale zanim do tego dojdziemy, rozwiążemy kilka trapiących ludzkość problemów.

■ Kuba Kominiarczuk

Problem pierwszy - tworzymy plik BAT, piszemy @echo off, potem komendy i... nie działa. Cóż, nie wiem dlaczego, nie wiem jak, nie wiem kiedy, wiem, że niewiele wiem, ale wiem też, że DOS w wersji z Win98 nie pozwala na używanie tych komend razem z @echo off. Czyli plik typu:

```
@echo off
prompt $e|10:10H
echo Jakis tekst
```

nie zadziała, tj. zadziała, ale nie tak, jak byśmy chcieli ;). Spróbujcie sami. Lepszy numer, bo jeśli wpiszemy to wszystko po kolei w linii komend (ręcznie), to wszystko zadziała jak trzeba ;). Paranaja... ale cóż, w świecie pełnym spisków ludzie i fani MSDOS-a muszą jakoś żyć. Dlatego teraz zacznijmy pisać w ten sposób:

```
@prompt $e|10:10H
@echo Jakis tekst
```

Ale co zrobić, gdy po uruchomieniu takiego skryptu okaza się, że znów coś nie gra. Racja, komenda ECHO jest tutaj zupełnie nieprzydatna i natrafiamy w ten sposób na kolejny problem - jak wypisać cokolwiek na ekranie?!

Zauważcie, co tak naprawdę robi komenda prompt. Zmienia nam znak zaczęty. A znak zaczęty to coś, co pojawia się na początku każdej linii. O właśnie. A co by było, gdyby komenda prompt zmieniała nam znak zaczęty na tekst, który mamy zamiar wypisać? A potem wystarczy tylko umieścić pustą linię, po prostu zostawiając pusty wiersz w skrypcie. Chcemy dla przykładu wypisać: "Osama bin Laden" (takie ładne imiona, nieprawdaż?) w punkcie A=10:10H.

```
@prompt $e|10:10H
@prompt Osama bin Laden
```

```
@pause > nul
```

I tyle. Ale jak widać, to... znów nie działa ;). Cóż, nauka na błędach jest ponoć najlepsza. Trzeba tu powiedzieć wprost, że jeśli chcemy przenieść gdzieś kursor i umieścić tam coś, to wszystko

towanie to dłuższy proces, możemy kazać systemowi wypisywać do NUL-a WSZYSTKIE katalogi i podkatalogi na dysku C:, robiąc to tak:

```
@dir c:\*.* /s > nul
```

I czas na końcówkę:

```
@prompt $e|11:1H Etykieta woluminu (11 znaków lub ENTER = bez etykiety)?
```

```
@pause > nul
```

```
@prompt $e|13:1H xxx xxx xxx bajtów całkowitego miejsca na dysku
```

```
@prompt $e|14:1H xxx xxx xxx dostępnych bajtów na dysku
```

```
@prompt $e|16:1H xx xxx bajtów w każdej jednostce alokacji.
```

```
@prompt $e|17:1H x xxx xxx jednostek alokacji dostępnych na dysku.
```

```
@prompt $e|19:1H Numer seryjny woluminu: 2F13-07EC
```

```
@pause > nul
```

```
@prompt $e|2]
```

```
@prompt $p$g
```

Wypisujemy prośbę o podanie nowej etykiety (i jak zwykle ignorujemy odpowiedź ;). Potem pojawiają się dane o dysku. Jeśli efekt ma być piorunując i ofiarze dobrze znany, możemy w miejscu ikon wpisać prawdziwe dane. Wiersze 13 i 14 - wielkość dysku (w bajtach). Wiersz 16 - wielkość jednostki alokacji, wpis 4096. Wiersz 17 to w kolejności wielkość dysku podzielona na 4096. Na koniec pojawia się numer seryjny, by potem ładnie wyczyścić ekran i przywrócić stary znak zaczęty.

```
@prompt $e|9:1H Formatowanie 0.
```

```
@dir /s > nul
@prompt $e|9:1H Formatowanie 50.
```

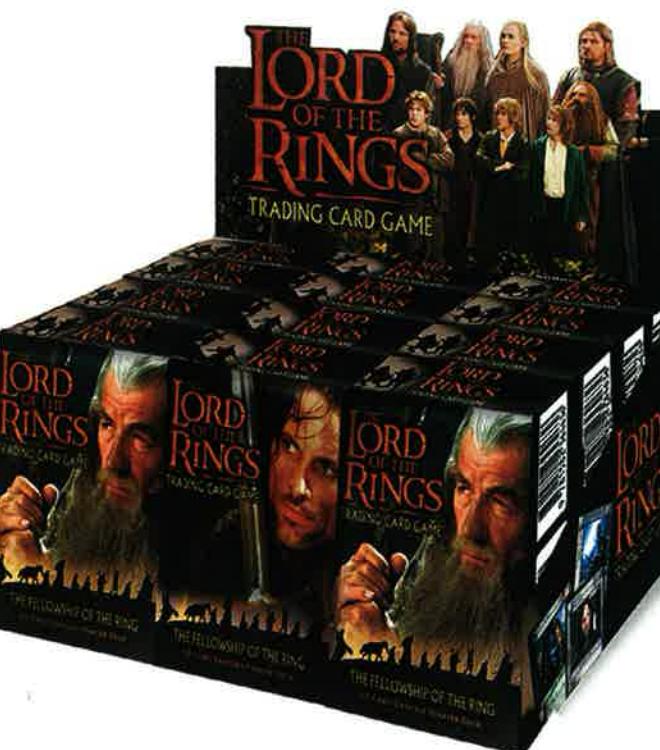
```
@dir /s > nul
@prompt $e|9:1H Formatowanie 90.
```

```
@dir /s > nul
@prompt $e|9:1H Formatowanie za-konczone.
```

```
@dir /s > nul
```

Czyścimy ekran, potem tworzymy zmienną x o wartości takiej jak ostatnio wpisana komenda (czyli parametr %0) i wypisujemy na ekranie ścieżkę (\$p, ">" (\$g) oraz naszą komendę (%x%). Komendy te należy umieścić na samym początku naszego skryptu. Potem wystarczy już tylko pójść do kolegi (fachowca) i zapytać go, czy zna jakieś poleceń polecam jednak koleżanki, te ZWYKLE są bardziej podane na takie numery :) - poza tym trzeba się widywać z płcią przeciwną, a nie 48 h dziennie siedzieć przed komputerem). I tym miłym akcentem żegnam się dzisiaj z wami z dachu wieżowca CD-Action, do usłyszenia niebawem!

WŁADCA PIERŚCIENI



www.isa.pl

Władca Pierścieni

Podstawka (starter)

Dodatek (booster)

Zestaw Deluxe

Zamów już

Tel. (22) 846 27 59

www.isa.pl

Kup, zagraj, obejrzyj kadry z filmu na kartach kolekcjonerskiej gry karcianej, na 3 miesiące przed premierą Władcy Pierścieni.

Dystrybutor w Polsce: ISA Sp. z o.o.



tel. (22) 846 27 59

e-mail: isa@isa.pl

Smokule



Kazimierz Serwin

Grupa sympatycznych obieżyświatów, którzy z wyglądu przypominają małe smoki tudzież Smoka Wawelskiego, próbuje przybliżyć najmłodszym wielbicielom komputerów wiedzę z różnych dziedzin.

Smokule pomagają zgłębić dzieciom "Świat kolorów i kształtów", "Matematykę", "ABECADŁO", "Język angielski". Umożliwiają też uczestniczenie w "Szkoła marzeń". Jak dotychczas seria pod wspólnym tytułem "Smokule" składa się z pięciu części, których adresatem są dzieci od 6 lat, czyli mające już podstawową wiedzę związaną z cyframi, literami czy językiem angielskim. Jeśli tak w istocie jest, to dziecko samodzielnie może bawić się, a przy okazji przyswajać wiedzę.

Od kilku lat aplikacje dla dzieci stawiają sobie za cel: nauczać bawiąc. Wszystko odbywa się wg schematu - dobry i zły bohater, trudności do pokonania, no i oczywiście odpowiednia fabuła. Po drodze do celu - zatem pokonując zło, napotykając na mnóstwo zadań do wykonania, realizując ćwiczenia wymagające biegłości w posługiwaniu się myszką. Choć z tym dzieci raczej nie mają problemu.

W przypadku Smokuli sprawa ma się podobnie.

Historia

"Dobrodusny i energiczny, ale sędziwy już Czarodzień od zarania dziejów opiekuje się krainą Pobliże. Mieszkańcy Pobliża mieszkają w dziwacznych miastach, których istnienie możemy się jedynie domyślać, i zajmują się Niezwykimi Za-daniami. Poszukują symbolu piękna absolutnego, tworzą język, który skafadły się ze wszystkich języków świata. Niestety w nocy Czarodzień zapada w sen, a wówczas budzi się wielki przeciwnik Północnik i wraz ze stugami próbuje zniszczyć wszystko, czego dokonali mieszkańców Pobliża. Gdy miasta krainy zostają zaatakowane i grozi im Wielki Zamęt, strąpionemu Czarodziejnemu przychodzą z pomocą niespodziewani sojusznicy. To Smokule - gromada wesołych obieżyświatów, Smokule ruszają, by pomóc mieszkańcom Pobliża pokonać złego Północnika".

Oczywiście happy end gwarantowany - i dobrze, bo przecież program jest przeznaczony dla dzieci.

Jako że współczesne najmłodsze pokolenie nie potrafi się obejść bez kolorowych obrazków, autorzy zadbali o kolorową grafikę. Warto tu



"Szkoła marzeń"

Jeśli Smokule porządkują sobie ze wszystkimi zadaniami, czyli zdobędą komplet szósteł, będą gotowe do przygód, które czekają je w niedalekiej przyszłości. Aby dostać komplet szósteł na świadectwie ukończenia szkoły, Smokule będą zmuszone popisać się całą zdobytą wiedzą, która pozwoli im ułożyć słowa w tajemniczym labiryncie, a także rozwiązać łamigłówki matematyczne w grze logiczno-zręcznościowej. Dzięki pomocy troskliwego w teleturnieju sprawdzającym wiedzę ogólną, jak też będą mogły zmierzyć się z wieloma innymi wyzwaniami przygotowanymi przez Czarodzień.

Programy, na pewno przeznaczone dla dzieci, które już coś umieją. Bez szczerkowej choćby wiedzy, poza obłędnym klikaniem, ani rusz. Po kolejnych ćwiczeniach oprowadza nas przewodnik - Smokul, który tłumaczy, co trzeba robić. Jeśli to nie wystarczy, można zażądać dodatkowego wsparcia. Kwestii związanej z nauką języka programu nie załatwia w pojedynkę, zresztą innych przedmiotów również. Niemniej jest to seria, która wspomoże proces edukacyjny - dziecko (testowałem na swoich) złapie haczek w postaci nauki ze Smokulami i jest nadzieję, że coś w głowie zostanie. Mówię to jako zwolennik programów multimedialnych, które nie szkodzą, a mogą pomóc w poznawaniu świata i zdobywaniu wiedzy.

Aplikacja jest prosta w obsłudze - z pewnością poradzi sobie z nią sześciolatki, a nawet młodsze dziecko. Atmosferę bajki wspomagają aktorzy, którzy użyczyli głosów. Na szcze-ście niezbyt znani, co w tym przypadku nie zna-czy zły.

INFO

Producent: Aidem Media ■ Dystrybutor: JAWI ■ Wymagania: Windows 95/98/2000, procesor Pentium 166, 32 MB RAM, CD x4, karta dźwiękowa, karta grafiki SVGA 1 MB

Internet: www.aidemmedia.pl

Ptaki Polskie



Andrzej Sitek

Wydawnictwo Europa, które funkcjonuje na rynku polskim od 1990 roku, ma na swoim koncie wiele premier popularnych i poszukiwanych książek. Wśród takich pozycji jak choćby siedmiotomowe dzieła Gerharta Hauptmanna, laureata Literackiej Nagrody Nobla, znalazła się również bardzo ciekawa seria edukacyjna dla dzieci.

"Alfabet Polski" to seria składająca się z dziewięciu pozycji (jak na razie). Każda z nich zawiera ilustrowaną, bardzo ładnie wydaną książkę dla dzieci oraz płytę CD-ROM. Program, który trafił do redakcji, jest zatytułowany "Ptaki Polskie" i jak łatwo się domyślić, zawiera najważniejsze informacje o gatunku zwierząt, którego przedstawiciele można spotkać w naszym kraju.

Bogato ilustrowaną i kolorową książkę przygotowali Jacek Bunsch oraz Hanna i Antoni Gucwińscy - znani chyba wszystkim z programu "Z kamerą wśród zwierząt".

Ich komentarze pojawiają się niemal na każdej stronie książki i dotyczą ciekawostek, zdarzeń i faktów związanych z danym gatunkiem.

W książeczkach przeczytamy również wesołą bajkę, której bohaterami są Cyberkek i Tomek. Mali bohaterowie przenoszą młodego czytelnika bezpośrednio do środowiska, w którym żyją opisywane na kartach książki zwierząt. Historyjka, w której ptaki ożywiono fantazją autora, ma na celu przybliżenie odbiorcy otaczających go zwierząt, jak i pobudzenie jego ciekawości w tym temacie. Przygody Cyberka, w trakcie których spotyka on wiele rodzajów ptaków, są napisane lekko, ze swadą i na pewno nie znużą dziecka.

Oprócz bajki i kolorowych ilustracji, na każdej stronie zaprezentowana jest nowy rodzaj ptaka - znajdziemy tu jego zdjęcie, dokładną charakterystykę z takimi informacjami, jak wielkość, ciężar, miejsce bytowania, rodzaj pożywienia, gniazdo oraz typ śpiewu. W tym miejscu szczególnie przydaje się dołączona do książki płyta, bowiem głosy wszystkich opisanych ptaków zostały na niej zamieszczone i można je odsłuchać. Przy tym nie są to jedynie kilkusekundowe przykłady, lecz znacznie dłuższe trele, które pozwalają słuchać się w głos danego ptaka.

Płyta CD-ROM została tak przygotowana, aby dziecko mogło bez problemów przeglądać informacje i zwiedzać siedliska kolejnych ptaków, zapoznawać się z ich zwyczajami i życiem w ich naturalnym środowisku. Aby uatrakcyjnić zabawę i pogrupować wszystkich opisanych przedstawicieli gatunku, podzielono ich ze względu na środowisko, w którym żyją. Mały odbiorca dowie się m.in., które wśród ptaków żyjących w Polsce preferują środowisko wodne, a które przebywają najczęściej w okolicach miast i człowieka.

Oczywiście w trakcie wirtualnej podróży dziecko może w każdej chwili skorzystać z pomocy CyberMyka - śmiesznej postaci, która spełnia rolę przewodnika i pomocnika (znanej już z kart książki).

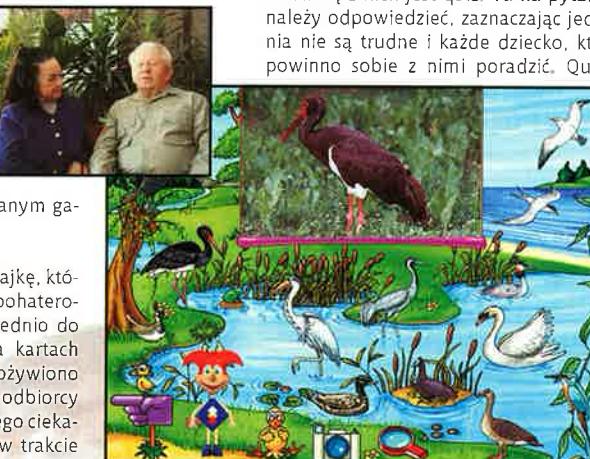
Ptaki najlepiej poznawać w ich naturalnym środowisku, które go charakter świetnie oddają dopracowane ilustracje. Młody człowiek może również skorzystać ze spisu alfabetycznego, w którym zamieszczono wszystkie ptaki omówione w programie. Po wyborze któregoś z nich listy z nich możemy zaznaczyć jedną z czterech ikon, które umożliwiają zapoznanie się z faktami i ciekawostkami z życia osobników danego gatunku. Pewnym mankamentem jest to, że po kliknięciu nazwy ptaka nota na jego temat nie pojawia się od razu. Dopiero po kliknięciu ikonki w formie lupy wyświetla się odpowiednie informacje. Jeżeli ktoś przegląda cały katalog alfabetyczny czy nawet jego część, konieczność wędrowania kursorem myszki i podwójnego klikania może mu się wydawać nieco męcząca.

Zauważylem też kilka błędów ortograficznych, które nie powinny raczej się tu znaleźć. W charakterystyce zimorodka przyjimek "poza" pisany jest osobno. W innym zaś zdaniu możemy przeczytać "Karmienie piskląt (...) wygląda dość interesująco". Na szczęście jest tych błędów niewiele.

Odwiedzając kolejne ptaki bardzo często, oprócz standardowych informacji o zwierzęciu, możemy też posłuchać, co mają do powiedzenia na ten temat państwo Gucwińscy - ich komentarze w formie filmowej nie znajdują się przy każdym ptaku, ale i tak jest ich dużo. Państwo Gucwińscy uzupełniają suche informacje ciekawymi anegdotami, spostrzeżeniami z własnej, wieloletniej praktyki w ZOO. Na pewno warto je obejrzeć i posłuchać.

Edukacyjny charakter programu oznacza, że poza przyswajaniem informacji, dziecko może również sprawdzić lub utrwać nabycia wiedzy. W "Ptakach Polskich" zamieszczono wiele zabaw i gier, które ułatwiają wykonanie zadań edukacyjnych. Jeden z nich mały odbiorca jest motywowany jeszcze w inny sposób - zadanie dziecka polega na zorganizowaniu w Leśnej Operze koncertu polskich ptaków. Młody czytelnik musi w tym celu zapoznać się z informacjami zamieszczonymi na płycie i wziąć udział w szeregu gier oraz zabaw.

Pierwszą z nich jest quiz. Tu na pytanie dotyczące ptaków polskich należy odpowiedzieć, zaznaczając jedną z trzech odpowiedzi. Pytania nie są trudne i każde dziecko, które uważnie słuchało lektora, powinno sobie z nimi poradzić. Quiz, jak i inne zabawy można zresztą ustawić na mniej trudnym poziomie.



Kolejne to znane i lubiane przez dzieci puzzle, popularna zabawa "memo", a także kolorowanki. Są też interesująca krzyżówka i zgadywanki. Oczywiście tematem wszystkich gier i zabaw są ptaki. W ten sposób dziecko utrwała zdobytą wiedzę w prosty i przyjemny sposób.

Program "Ptaki Polskie" umożliwia dzieciom zdobycie rzadkiej umiejętności rozpoznawania przedstawicieli gatunku ptaków, a nawet (dzięki nagraniom) rozróżniania ich po śpiewie. Aplikacja zachęca do obserwowania, fotografowania otaczającej nas żywej przyrody. Pojedyna w dziecku ciekawostka świata flory i fauny, przez co zostaje w młodych osobach zaszczepiona pewna świadomość ekologiczna. W dobie olbrzymich problemów związanych z zanieczyszczeniem środowiska jest to rzecz niezwykle istotna, tym bardziej że dotyczy nas wszystkich.

Program "Ptaki Polskie" na pewno zasługuje na uwagę. Nie bez znaczenia pozostaje również fakt, że cena aplikacji jest naprawdę atrakcyjna. Jeżeli inne tytuły z serii "Alfabet Polski" są również udane, warto się zastanowić nad zakupem pozostałych części - na pewno nie byłoby to stracone pieniądze.

INFO

Producent: Wydawnictwo Europa ■ Dystrybutor: Wydawnictwo Europa, europa@wydawnictwo-europa.pl ■ Wymagania: Win 9x, P200MMX, 32 MB

Internet: www.wydawnictwo-europa.pl

Czym różni się kruk od gawrona? Dlaczego kukutka kuka? Co kradnie sroka i gdzie to chowa? Odpowiedź na te i wiele innych pytań znajdziemy w programie "Ptaki Polskie".

Jak uczyć Internetu?

Porównanie popularnych programów dla młodszego użytkownika

■ Ula Jankowska

Internet. Choć określenie to zaledwie kilka lat temu pojawiło się w naszym słowniku, zdążyło już zapuścić korzonki i wypuścić pierwsze kwiatki. Nie będę nikogo przekonywała, jakie ma znaczenie we współczesnym świecie, bo to tak, jakby rozwoździć się nad koniecznością istnienia miejskiej budki telefonicznej. Nie jestem jednak maniaczką internetową, nie siedzę przed komputerem przez całą dobę, a moją pierwszą czynnością po przebudzeniu, jeszcze przed umyciem zębów, nie jest sprawdzanie poczty. Kiedy mówię o przyjaciołach, to nie podaję ich adresu IP, a w nocy nie ściągam gigantycznych rozmiarów plików. Nie siedzę też do 3 rano na czacie. I wcale tego nie wymyśliłam, tylko ZAOBSERWOWAŁAM, a wstęp ten dedykuję "orłom Internetu" - moim dwóm kochanym kolegom z pracy. Ja zaś, chociaż nie jestem 24 h na dobę online, doceniam znaczenie Internetu. Krótko mówiąc, jest cudem techniki w dziedzinie komunikacji, kopalnią informacji i źródłem wspaniałej rozrywki. Tak więc zachęcam wszystkich, szczególnie najmłodszych użytkowników, do zdobywania wiedzy pozwalającej na wykorzystywanie wszelkich jego możliwości.

Ieczenie dostępne są na rynku jedynie trzy programy multimedialne traktujące o obsłudze Internetu i przeznaczone dla dzieci. Są to: "Moje pierwsze żeglowanie w Internecie", "Mój mail" oraz "Małe dziecię w Internecie". Niektóre z nich już opisywaliśmy, dziś postaram się je porównać.

Na początek produkt firmy Optimus Pascal - "Moje pierwsze żeglowanie w Internecie", który trafił na nasze półki ponad rok temu. Po otwarciu obiecująco wyglądającego, jednak podejrzanie lekkiego pudełka o formacie (plus minus) A4, zaglądam do środka... dla pewności robię to kolejne trzy razy, ale nie mogę się dopatrzeć niczego oprócz płytki zawierającej program i karty rejestracyjnej. Oczywiście można mnie posądzić o drobiazgowość. Wiem, że zmniejszenie kosztów umożliwiających sprzedaż za jedynie 69 zł usprawiedliwia wiele (mam propozycję, aby przy cięciu wydatków budżetowych na rok 2002 ekipa rzążąca poradziła się fachówcom z marketingu firmy Optimus Pascal), ale można było z pewnością coś jeszcze tam włożyć.

Nie zrażając się tym pierwszym przykrym uczuciem, odpalam płytę i jak każdy, kto nie zna obsługi danej aplikacji, szukam samouczka, pomocy lub chociażby jakichś wskazówek odnośnie obsługi. Informacje na temat tego, co znajduje się wewnętrz, udało mi się odnaleźć na okładce. Jednak były one bardzo ogólne. Pomimo to twórcy programu należy się pochwała. Na płytcie nie ma żadnego pliku tekstowego z instrukcją obsługi, w programie umieszczona jest jednak w górnym rogu ekranu papuga, która ma nas, jak się domyślams, instruować o poszczególnych krokach. Ptak poucza, że dzięki tej aplikacji poznamy Internet, przeżyjemy wspaniałą przygodę, a po rozwiązyaniu quizu "nie będzie miał dla nas tajemnic". I tutaj naszła mnie pierwsza wątpliwość: co? program czy Internet?? Idźmy dalej. Papuga zachęca mnie do wpisania imienia, wybrania portretu i podania informacji, gdzie chciałbym pożeglować. Trudno jednak odpowiedzieć na to pytanie, gdy wciąż nie wiem, co program może mi zaoferować. Być może to, co stanowi problem dla mojej skromnej osoby, nie powinno zniechęcać przeciętnego "czwartaka z grupy średniaków", więc tylko się czerwienię i obieczę z najbliższej wypłaty kupić jakiś przewodnik po zaledwie święcie oprogramowania komputerowego i na zasadzie prób i błędów testować podświetlone ikonki. Nie uważam, aby był to zły sposób nauki,



tym bardziej że program został polecony przez Ministerstwo Edukacji Narodowej. Choć pewnie można było zdobyć się na coś więcej i oszczędzić użytkownikowi działań typowych dla człowieka pierwotnego, testującego, czy roślina jest jadalna, czy też przyjdzie mu opuścić ten padół w konwulsjach żółatkowych.

Gdy już udało mi się uporać z nadzwyczajem "INTUICYJNYM" interfejsem, program okazał się, i piszę to absolutnie poważnie oraz z pełną odpowiedzialnością, bardzo dobrym źródłem informacji o Internecie, szkoda tylko, że forma ich przekazania pozostawia, hm... jak by to ująć... wiele do życzenia. Pod pomarańczowymi przyciskami z symbolami "+" oraz "i" kryją się ogólnie informacje o interesującym nas zagadnienniu. Przycisk z symbolem STOP stanowi odnośnik m.in. do wiadomości, czym jest przeglądarka, grupy dyskusyjne i jak rozmawiać w Sieci. Pod ciekawym neologizmem, "mailownica", kryje się odnośnik do informacji na temat poczty elektronicznej. Jeżeli nie mamy pamięci absolutnej, to na początku należy zapisać na kartce, do czego odnosi się każda z nich, gdyż w innym razie będziemy błądzić, co - uwiercie mi - potrafić być irytujące. Natomiast fioletowe przyciski po lewej stronie ekranu prowadzą do notesu, magazynu Internetek, indeksu oraz do quizu sprawdzającego zdobytą wiedzę. Jak na program dla dzieci, ta jedyna forma rozrywki wydaje się niewystarczająca, zwłaszcza w zderzeniu z dużą ilością przesyłających informacji, a w połączeniu z ubogą szatą graficzną i dość monotonną oprawą muzyczną nie ma większych szans na dłuższe skupienie uwagi użytkowników, do których program jest adresowany. No, chyba że dzisiejsze dzieci za szczyt rozrywki uważają kod żródłowy Turbo Paszczaka i zadowolą się oprawą programu, która jest kompromisem pomiędzy ich oczekiwaniami a wyobrażeniami ich staromodnych, wychowanych na "Czerwonym Kapturku" rodziców.

Wiadomości zawarte w "Moim pierwszym żeglowaniu w Internecie" są bardzo rzetelne i wyczerpujące, ale, według mnie, twórcy trochę przeszadzili z ich zakresem i używaną terminologią - miały wrażenie, iż czytamy podręcznik do obsługi Internetu lub siedzą na długim, dość monotonnym wykładzie. Trudno mi powiedzieć, czy zapisać to na plus, czy na tak już za długą listę minusów produktu największego "czwartaka z grupy średniaków". Myślę, że twórcy powinni wziąć poprawkę na to, że jest to pomoc dla dzieci, która ma za zadanie nie tylko wtfoczenie informacji, lecz także sprawienie, by nauka była przyjemną zabawą. Programu jednak nie należy przekreślać, gdyż ma kilka plusów - jest w pełni udźwiękowiony, ma opcje wydruku i merytorycznie jest naprawdę OK.

Drugim programem o zbliżonej tematyce jest "Mój mail". Po narzekaniach i zachwybach nad "Moim pierwszym żeglowaniem" z lekkim przestrachem zorientowałem się, że wydawca "Mojego maila" jest również Optimus Pascal. Wzięłam głęboki oddech, policzyłam do dziesięciu i... zostałam mile zaskoczona. Chociaż w pudełku oprócz płytki znalazłam jedynie karteczkę wielkości wizytówki informującej, jak uruchomić program, to udało mi się dojrzeć oznaki zmian na lepsze. Po pierwsze, na płytce zostało umieszczone plik zawierający informacje techniczne dotyczące programu. Po drugie, i zdecydowanie ważniejsze, twórcy pomyśleli o samouczku, w którym znalazły się dokładne objaśnienia funkcji poszczególnych elementów aplikacji. Naszym przewodnikiem jest sympatyczny kosmiczny lis - listosz, który uczy, jak kontaktować się z dziećmi na całym świecie, zapoznaje z sekretami poczty elektronicznej, mówi, jak wysyłać i odbierać wiadomości. Pomaga nam zdobyć dyplom użytkownika programu "Mój mail". Program jest w dwóch wersjach językowych, polskiej i angielskiej. Zawiera mnóstwo szczegółów o zasadach funkcjonowania poczty elektronicznej, o konfiguracji i korzystaniu z programów do obsługi poczty internetowej, wyjaśnia znaczenie różnych wyrazów, jak np. Login, oraz dokładnie informuje, jak m.in. zbudowany jest adres e-mailowy. Poza tym program jest w pełni udźwiękowiony i choć oprawa graficzna i muzyczna jest, niestety, podobna do tej z "Mojego pierwszego żeglowania...", to jednak zawiera elementy, jakie z pewnością mogą zaciekać młodszych internautów. Jeśli chodzi o interfejs użytkownika, to również poznano postępy. Po kliknięciu odpowiedniej ikony ukazują się napisy informujące o jej znaczeniu. Dzięki temu produktowi możemy ni tylko zapoznać się z działaniem poczty elektronicznej, ale także korzystać z dołączanego programu obsługującego ją i za jego pośrednictwem wysyłać i odbierać wiadomości. W programie znajdziemy również zabawne portrety, wzory wizytówek oraz dźwięki informujące o odbieraniu lub wysyłaniu e-maili. Z czystym sumieniem polecam tę pozycję i sądzę, że każde dziecko będzie zadowolone z jej użytkowania.

Na rynku łatwo dostępne są programy dla dzieci (niestety niewarte wysokiej ceny), ale tych traktujących o Internecie udało mi się na liczbę zaledwie trzy. Ostatni warty wzrok jest nowością na polskim rynku, a wyprodukował go Markssoft. Jego wdziewczęca nazwa brzmi "Małe dziecię w Internecie". To właśnie jemu udało się zdobyć moją największą sympatię. Jak się okazało, twórcy w tym przypadku wykazali się niesamowitą wyobraźnią i znajomością oczekiwów przyszłych internautów. Przed rozpoczęciem instalacji zatrzymałem do pudełka i moim oczom ukazała się... instrukcja!!! (W tym momencie, a była 4 rano, strzeliły korki od szampana zakupionego na tak wyjątkowym święta).

① "Małe dziecię w Internecie"

Producent: Markssoft ■ Dystrybutor: Markssoft ■ Wymagania: komputer zgodny z IBM PC, procesor 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, karta dźwiękowa, monitor CGA, karta grafiki z rozdzielcością 640 x 480 przy 16 mln kolorów ■ Internet: http://www.markssoft.com.pl

■ cena: 49 zł

② "Moje pierwsze żeglowanie w Internecie"

Producent: Optimus Pascal Multimedia ■ Dystrybutor: Onet.pl ■ Wymagania: komputer zgodny z IBM PC, procesor 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, monitor 640 x 480 przy 16 mln kolorów, Win 95/98, karta dźwiękowa zgodna z systemem Win 95/98 ■ Internet: http://www.opm.pl

■ cena: 69 zł

③ "Mój Mail"

Producent: Optimus Pascal Multimedia ■ Dystrybutor: Onet.pl ■ Wymagania: komputer zgodny z IBM PC, Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, monitor 640 x 480 przy 16 mln kolorów, Win 95/98, karta dźwiękowa zgodna z systemem Win 95/98 ■ Internet: http://www.majmail.com

■ cena: 69 zł

	"Moje pierwsze żeglowanie w Internecie"	"Mój Mail"	"Małe dziecię w Internecie"
Pomoc w programie	słaba	dobra	dobra
Podręcznik obsługi	brak	brak	jest
Autostart instalacji	jest	jest	jest
Interfejs użytkownika	słaby	bardzo dobry	bardzo dobry
Atrakcyjność nauki	mała	średnia	bardzo duża
Rozrywka	quiz sprawdzający wiedzę	dźwięki informujące o odbieraniu i wysyłaniu wiadomości; zabawne portrety; wzory wizytówek; dyplom użytkownika programu	interaktywne gry tematyczne związane z Internetem
Wyjaśnienie trudniejszych pojęć	jest	jest	jest
Szata graficzna	bardzo uboga	dość dobra	super
Oprawa muzyczna	słaba	dość dobra	bardzo dobra
Wersja językowa	polńska i angielska	polńska i angielska	polńska i angielska
Wartość merytoryczna programu	bardzo dobrą	(związaną z pocztą elektroniczną)	bardzo dobrą
Forma przekazania wiedzy	tekst czytany przez lektora	przewodnikiem jest kosmiczny listosz, który zapoznaje nas z sekretami poczty elektronicznej	dzieci przeżyją przygodę z Ślimaczkiem Wolniaczkim, odwiedzając różne części Królestwa Internetu

kową okazję na pobliskiej stacji benzynowej.) Bar- dzo fajnie wydano kulkusznikową książeczkę, po przejściu której wiedziałam, czego mogę się spodziewać i czy nie będzie to kolejna pozycja, która tylko niepotrzebnie zaśmieci cenne miejsce na moim twardziku. Twórcy programu udowodnili, że przy ogromie wiadomości, jakie należy przekazać dzieciom, istnieje możliwość stworzenia interesującego sposobu ich przedstawienia. Takim sposobem jest niewątpliwie fabuła programu. O Ślimaczku Wolniaczkę pisaliśmy w poprzednim miesiącu, więc nie ma sensu się powtarzać. Wolniaczek w towarzystwie małego użytkownika (lub na odwrót) musi nauczyć się wielu rzeczy o Internecie, a pomaga mu będą jego przyjaciele - duszki pełniące różnych części Królestwa Internetu, które nasz bohater będzie odwiedzał. Tam wraz z Wolniaczkiem dowiemy się, jaki sprzęt jest niezbędny do połączenia się z Internetem, poznamy znaczenie specjalistycznych terminów ściśle związanych z tym zagadniением i nauczymy się złożyć wąsne konto pocztowe.

Odwiedzimy też Świat stron WWW. Tu dowiemy się, co to jest przeglądarka i nauczymy się przeglądać poszczególne strony, pobierać pliki i wyszukiwać informacje w Sieci. W kolejnych częściach nauczymy się odbierać i wysyłać poczty elektronicznej, IRC-owiania, ponadto zrozumiemy, co to są grupy dyskusyjne, konferencja sieciowa i dowiemy się, jak ją przeprowadzać. Jeśli będziemy pragnęli poszerzać wiedzę na temat Internetu, aby dowiedzieć się, co to jest czat, jak poradzić sobie z problemami występującymi w Sieci, co to jest bezpieczeństwo sieciowe oraz zabezpieczenie przed wirusami, wówczas mamy możliwość wybrania się do internetowej szkoły, gdzie z pewnością uzyskamy odpowiedzi na nurtujące nas pytania. Istnieje również sposobność sprawdzenia przyswojonej wiedzy w internetowej klasie. Zarówno w internetowej szkole, jak i klasie istnieje możliwość wybrania gier, które pozwolą nam uniknąć przeciążenia mózgu z powodu ogromnych ilości pochłoniętych informacji. Oprócz tego dostępne są jeszcze takie gry, jak internetowa gra w pobrania, i w strzelanie (bynajmniej nie w stylu "na magazynek zmieści się cały wagon obcych", jak komaniakalni adepci Internetu: nie będzie zabawy!!!). Każda z nich ma na celu ukazanie w zabawny sposób, czym jest Internet i zapewnienie wspaniałej zabawy.

Jestem naprawdę pod wrażeniem formy, w jakiej przekazywana jest wiedza w tym programie. Poza tym "Małe dziecię w Internecie" ma bardzo kolorową, ciekawą grafikę, która na pewno przykuje uwagę dzieci. Program jest pochadzony w pełni udźwiękowiony i to zarówno w polskiej, jak i w angielskiej wersji językowej. Moim zdaniem, jak do tej pory na naszym rynku jest on bezkonkurencyjnym produktem umożliwiającym dzieciom zapoznanie się z Internetem. Jeśli dodamy do tego najniższą cenę spośród przedstawionych tu aplikacji - wybór staje się oczywisty.

Mam nadzieję, że takich programów oraz jeszcze lepszych powstanie w przyszłości więcej i że dzięki temu powiększy się liczba członków wirtualnej społeczności. Do zobaczenia w Sieci!

Wskrzeszamy "komodę"

Czyli jak zamienić PC-ta w C64

■ Piotr "Bzyk" Bączkiewicz

Trochę historii...

W latach osiemdziesiątych 8-bitowy Commodore 64 (wywodzący się od pierwszego mikrokomputera o nazwie PET) święcił triumfy na całym świecie, okrzyknięto go przy tym najpopularniejszym komputerem domowym.

Jak na tamte czasy odznaczał się bardzo dobrą grafiką (z którą odpowiedzialny był układ graficzny VIC, zapewniający paletę 16 kolorów oraz rozdzielcość 320 x 200). Z początku nie imponował generowaną muzyką, jednak zaraz po odkryciu znacznego potencjału, który drzemał w układzie dźwiękowym SID (wykorzystanie filtrów), potrafił zachwycić syntetycznym brzmieniem nie-

Niegasnący sentyment

Również dzisiaj poczciwy C 64 ma liczne grupy wielbicieli, którzy w dalszym ciągu mają zaokrąglony egzemplarz bądź też powracają do "tamtych czasów" za sprawą emulatorów - coraz doskonalszych, coraz bliższych oryginałowi. Obecnie dostępnych jest wiele tego typu programów, chociażby CCS64, Vice, Frodo, C64s, ComeBack 64, Alec64, Win64 oraz Emu64. Jednak godnymi pochleśnienia są wśród nich jedynie CCS64 oraz Vice, które potrafią naśladować oryginał prawie w stu procentach! To dzięki nim każdy dzisiejszy pętlowiec ma możliwość "powrotu do korzeni" poprzez poznawanie legendarnych tytułów (Frogger, Giana Sisters, International Karate, Ghosts and Goblins, Moon Patrol itd., itp.) oraz podziwianie produktów demo sceny C 64.

Obsługa CCS64

Obsługa tego emulatora jest stosunkowo prosta, jednak jak zwykle początkujący mogą mieć mnóstwo problemów. Aby wczytać dołączoną grę/program (zazwyczaj plik z rozszerzeniem *.t64 lub też *.d64 - odpowiednio "obraz taśmy" i "obraz dysku"), należy uruchomić emulator poprzez plik CSS.EXE. Ukaże się wówczas niebieski ekran z migającym kursorem jak w prawdziwym C 64. Przejście do MENU uzyskuje się za pomocą klawisza F9. Dostępnych jest tam mnóstwo opcji konfiguracyjnych. Zanim wczy-



Porównanie dostępnych emulatorów C 64

Nazwa	CCS64	VICE	FRODO	C64s	PC64	ComeBack 64	EMU64	Win64
Zgodność	5	5	4	3	1	2	2	0
Możliwości	4	5	3	3	3	2	2	0
Obsługa	5	4	4	4	2	2	1	3
Szybkość	4	4	4	3	5	4	3	3
Razem	18/20	18/20	15/20	13/20	11/20	10/20	8/20	6/20

Testy wykonano na komputerze: P3600, 64 MB RAM, S3 Trio 4 MB.



oraz dźwięku możemy sobie podarować (przeważnie wraz z uruchomieniem programu wszystko zostaje poprawnie ustawione). Wczytanie pliku do emulacji odbywa się za pomocą opcji 1541 DEVICE 8. Następnie wystarczy wskazać odpowiednią aplikację (dla pliku *.t64 będzie to tytuł, który po prawej stronie ma adres postaci 0801 - dowolna liczba, zaś dla pliku *.d64 będzie to zazwyczaj pierwszy tytuł mający oznaczenie PRC). Po naciśnięciu klawisza [ENTER] nastąpi proces automatycznego wczytywania i po chwili wybra-

FAULT. Następnie przechodzimy do konfiguracji klawiatury: SETTINGS/JOYSTICK SETTINGS - przy polach JOYSTICK IN PORT wybieramy KEYSET A oraz KEYSET B i klikając niżej położony klawisz konfiguracji wybieramy odpowiednie klawisze. W zakładce OPTIONS/



Przyspieszony opis wczytywania gry (dla leniwy)

1. Uruchamiamy emulator CCS64 (plik CSS.exe).
2. Naciskamy klawisz F9.
3. Przechodzimy do opcji 1541 DEVICE 8.
4. Odszukujemy plik do emulacji (*.t64 lub *.d64) i naciskamy [ENTER].
 - a) w przypadku pliku *.t64 wybieramy tytuł, który po prawej stronie ma adres w postaci 0801-dowolna liczba i naciskamy F1.
 - b) dla pliku *.d64 ustawiamy się najczęściej na pierwszym pliku oznaczonym jako PRC i naciskamy F1.

na przez nas aplikacja zostanie uruchomiona. Co jednak zrobić, gdy program w pewnym momencie zażąda drugiej strony dysku (dla plików *.d64)? Wówczas wystarczy naciągnąć F9, klawiszami kierunkowymi przejść do "wirtualnej dyskietki", oznaczonej przeważnie jako tytuł_sideb.d64, oraz naciągnąć klawisz F1 (select disc).

Korzystanie z VICE'A



jednego melomana. Do dnia dzisiejszego istnieją rzesze fanów komodoroowej, 3-kanałowej muzyki, która w Internecie dostępna jest w postaci plików *.sid.

Sercem "komodiusza" był 8-bitowy mikroprocesor 6510, taktowany z częstotliwością 1 MHz oraz 64 KB pamięci RAM (tutaj mała ciekawostka: system operacyjny mieścił się w 20 KB pamięci ROM!). Wydawać by się mogło, że sprzęt o takich parametrach może być jedynie udomoszalonym kalkulatorem... Nic bardziej mylnego! C 64 wciąż potrafi zachwycać - nieustannie powstają różnego rodzaju demonstracje z niezwykłymi efektami programistycznymi, które są tworzone przez fajów na demo scenie C 64.

najpopularniejszy, tj. Action Replay, który jest dostępny w postaci pliku z rozszerzeniem *.crt, podobnie jak inne tego typu aplikacje. Tak więc na początku uruchamiamy emulator (plik x64.exe) - w zakładce OPTIONS zaznaczamy pole oznaczone jako TRUE DRIVE EMULATION (w przeciwnym razie korzystanie z kartridżu będzie utrudnione!). Potem wybieramy FILE/ATTACH CARTRIDGE IMAGE/CRT IMAGE i odszukujemy plik Action7H.crt (lub inny z rozszerzeniem *.crt). Aby kartridż był dostępny przy każdym uruchomieniu emulatora, wybieramy jeszcze opcję FILE/ATTACH CARTRIDGE IMAGE/SET CARTRIDGE AS DE-

matura egzamin jak dobrze zdać?

licealista

by szybko opanować niezbędne wiadomości, zdać maturę i dostać się na studia!



PROGRAMY KOMPUTEROWE

Na krążkach znajdziesz m.in.: opracowania pytań maturalnych i egzaminacyjnych, syllabusy, tysiące pytań testowych, zadania z rozwiązaniami, słowniki ważnych pojęć i definicji, wzory, wypracowania, dodatkowo praktyczne porady nauczycieli i studentów. Dzięki licealiste znajdziesz jeszcze czas na ulubione gry!



licealista
10 przedmiotów
w 4 zestawach
(cena 49 lub 59 zł)

cena od
49,-

Podsumowanie

Umiejętnie posługiwania się dwoma najpopularniejszymi emulatorami, które opisano wyżej, zapewnia komfortową eksplorację dawnych tytułów (począwszy od gier, a na programach użytkowych skończywszy). Najnowsze wersje opisanych emulatorów oraz mnóstwo oprogramowania można znaleźć na największej polskiej stronie na temat C 64, tj. <http://emu64.pl>, bądź też zaglądając na serwer <ftp://ftp.elysium.pl>.

Zajmiemy się teraz emulatorem, który odznacza się największą liczbą opcji konfiguracyjnych, a wcześniej opisywanemu CCS64 ustanawia jedynie poziomem trudności w zakresie obsługi oraz skomplikowaną edycją plików *.t64 (dlatego zajmiemy się jedynie "wirtualnymi dyskietkami", tj. plikami *.d64). Jednak bez obaw, wszystko zostanie szczegółowo wyjaśnione. Aby uprościć posługiwanie się tym programem, zaleca się wykorzystanie jednego z dostępnych kartridżów (ang. cartridge - "dopalacz"). My wybierzymy

Miejsca w Sieci poświęcone emulacji C 64

- <http://emu64.pl> największy polski serwis poświęcony C 64
- <http://inverse.emu64.p> pierwszy polski zin o Scenie C 64
- <http://lemon.c64.org> ogromna baza gier dla niesmiertelnego "komcia"
- <http://www.c64games.zin.p> strona opisująca najpopularniejsze gierki
- <http://www.oxyron.de> strona domowa zachodniej demo-grupy
- <http://www.padua.org> strona domowa legendarnej formacji scenowej
- <http://www.bluesmuz.com> formacja muzyczna ze Sceny C 64
- <ftp://ftp.elysium.pl> polska baza oprogramowania dla C 64
- <ftp://ftp.arnold.c64.org> zachodni serwer z oprogramowaniem dla C 64

Gdzie kupić?
-dobre sklepy z oprogramowaniem
-sprzedaż wysyłkowa, tel. 022 644-55-57,
www.licealista.pl

Zobacz też: www.jezykobce.pl

EDGARD
multimedia
tel. (022) 644-55-57
www.licealista.pl

sprzedaż wysyłkowa
(022) 644-55-57
www.licealista.pl

www.licealista.pl

"Przegląd polskich stron o NBA"**BAKTERIA**

Kolejny sezon rozgrywek w najlepszej koszykarskiej lidze świata ruszył pełną parą. Sezon to wyjątkowy – wszak ponownie na parkiet wrócił sam Michael Jordan, co niewątpliwie przyczyniło się do wzrostu popularności ligi. Co też polskojęzyczni fani koszykówki zza oceanu znajdą na ten temat w Sieci? Ano zobaczymy!

www.e-basket.pl

**Własny chat...****Marek Osowiecki**

Witacie! Pewnie wielu z was chciałoby założyć kanał IRC. Ci, którzy próbowali, uważały bez wątpienia, że jest to dość trudne. Boty, shelle, admini, k-line'y i tym podobne przeszkody utrudniają i tak trudny żywot. Całość jest bardzo skomplikowana i... droga! Tak, cała ta zabawa jest droga. Trzeba kupić boty i mieć konto shell... A to kosztuje. Przecież boty + shell na rok = min. 100 zł (o ile nie kupujemy w jakiejś "pralni pieniędzy"). Dla przeciwnego nastolatka (np. mnie) jest to kwota dość wysoka. A jak uzyskać to za darmo (czyt. mieć kanalik. Może nie IRC-owy, ale - jak mówi powiedzenie - lepszy rydż niż nic...)?

Założyć sobie chata!

Pierwszą witryną, która chciałbym wasz przybliżyć, jest e-basket. Strona powstała stosunkowo niedawno - pod koniec zeszłego roku, a mimo to zdziałała już zdobyć sporą popularność. E-basket nie ogranicza się tylko do przybliżenia zagadnień związanych z koszykówką zza oceanu, sporo uwagi poświęcając także rozgrywkom rodzinnej ligi, poczynianiom kadry oraz pucharom europejskim. Jeśli jednak zainteresowani jesteśmy tylko jedną opcją, w łatwy sposób możemy wyodrębnić odpowiedni dział, dzięki czemu nie będziemy częstowani niepotrzebnymi informacjami. Aktualizacje dokonywane są z reguły bardzo często, dając dzięki temu pełen obraz bardziej lub mniej ważnych wydarzeń ostatniego czasu.

Pisane przez „własnych” ludzi artykuły, czy też analizy meczów sprawiają dobre wrażenie. Dla spragnionych większości interakcji oddano forum i chat – szkoda jedynie, że stosunkowo rzadko odwiedzane. Elementem godnym osobnych pochwał jest stopa liczba podserwiów prowadzonych przez kolejnych maniąków. Nasze strony poświęcone bądź też drużynie znajdziecie w oddzielnej ramce. Od strony graficznej witryny prezentują się całkiem poprawnie; nie emanują wprawdzie żadnymi fajerwerkami, ale prostotę wykonania rehabilitują w miarę niedlugim czasem wczytania.

www.nba.xcom.pl

Również i tutaj każdy fan National Basketball Association znajdzie coś dla siebie. Strona, hostowana przez serwis X-com, wykonanym oraz zawartymi materiałami bardzo przypomina poprzedniczkę. Znajdziemy tu więc zarówno opisy rozegranych w danej kolejce spotkań, artykuły traktujące o stricte boiskowych sprawach, jak i dokonywane regularnie aktualizacje nowinek, które sprawią jednako wrażenie mniej dolegliwie postraktowanych niżli u konkurencji z e-basket. Również tu do dyspozycji oddano nam chat. Innymi i warzymi uwagami elementami okazują się: zbiór tapet, galeria oraz dział z quizami, któryczmieszczoną tu zbyt mało, aby znacząco mogły wpływać na całokształt oceny witryny.



Gotowe! Masz własny chat! Gdy na niego wejdzieś (tzn. do własnego chata), dostaniesz OP-a. Przysługuje ci on na zawsze (no, o ile nie wkruszy administratora polchatu...). Co to daje? IRC-ownicy wiedzą, reszta się domyśla, a jeśli chcesz mieć pewność, czytaj dalej. Oto komendy chata:

```
/me xxx - wysyłasz od siebie informacje na kanał, np. /me je pizza = (jeśli masz nicka xanatos) xanatos je pizza
/join xxx - wchodzisz na kanał xxx
/info nick - pokazuje ci informacje o osobie xxx
/topic - aktualny topic
```

To były komendy dla zwykłych ludzi, jeśli zaś jesteś OP-em:

```
/op xxx - dajesz OP-a xxx
/halfop xxx - dajesz half OP-a xxx (gostek może banować i kickować, ale nie może dawać i zabierać OP-ów
/kick xxx - wykopanie z kanału gościa xxx
/ban xxx [czas] - wywala z kanału ananasa. Gostek nie może wrócić na kanał przez x minut (ilość minut wstawiamy nawiązanie kwadratowym).
/topic (jakis tekst) - zmienia topic na jakiś tekst :)
```

A jeśli dalej dużo OP-ów, a zapomniasz o tym, komu - wpisujesz /ops. Ta komenda pokazuje wszystkich OP-ów i half OP-ów na waszym kanale. W przypadku gdy zobaczyś, że jakiś niechciany ananas ma OP-a, odbierasz mu go za pomocą komendy /unop nick_ananas. :) Czasami kolega ze szkoły, chata, IRC-a, grupy dyskusyjnej, podwórka itp. może poskarżyc się, że nie może wejść na swój kanał, na który zawsze mógł wejść. Pewnie ktoś go zbanował. Gdy chcesz się do tego upewnić, wpisujesz /bans. Wtedy komendą /unban kolejna zgoda na kanał. Proste, prawda? Jeśli chcesz poznąć więcej komend, wejdź na www.polchat.pl i tam poszukaj spisu komend - jest ich całkiem sporo.

1. Włącz komputer. :)
2. Najpierw skończ czytać ten tekst, później się połącz.
3. Skończyłeś już czytać tekst? Tak? To teraz się połącz.
4. Uruchom Internet Explorera (ew. netskape lub co tam masz).
5. Wpisz adres www.polchat.pl.

6. Gdy strona się załadowa, poszukaj hiperłącza o treści "Załóż pokój".
7. Kliknij je i poczekaj chwilę, aż załadowuje się strona.
8. Przed załadowaniem pokonu musisz zarejestrować nicka.
9. Na stronie (na tej, na której aktualnie jesteś) znajdziesz odnośnik do strony, gdzie możesz go zarejestrować.
10. Zarejestruj nicka (na stronie masz dobrze opisane, jak to zrobić).
11. Gdy masz już zarejestrowanego nicka (teraz gdy będziesz chciał wejść na chat z tym nickiem, będziesz musiał podać hasło - odnacz "tymczasowy"), możesz przystąpić do rejestracji chata. Ten aspekt opiszę dokładniej.

- a) W polu "identyfikator" ("nick") wpisujesz zarejestrowanego nicka (patrz p.10).
- b) W polu hasło wpisujesz to samo hasło co przy rejestracji nicka.
- c) "Nazwa pokój". Tu wpisujesz nazwę pokoju. Jeśli nazwiesz go "abc", to będziesz na niego wchodzić komendą /join abc (gdy będziesz już na jakimś innym kanale). Dlatego warto wymyślić jakąś ciekawą i krótką nazwę, która wpada w ucho.

- d) Wpisujesz opis pokoju.
- e) Klikasz gotowe. Może się zdarzyć, że nazwa pokoju, którą wprowadziłeś, już wcześniej ktoś wykorzystał. Niestety jesteś zmuszony wymyślić inną - na to nie ma rady.

- f) No! I to było wszystko. Jeśli chcesz wiedzieć więcej na ten temat, zjrzysz się na www.polchat.pl. Może znajdziesz tam coś, co was zainteresuje? No, to do następnego artykułu!

Spróbuj, to nietrudne.

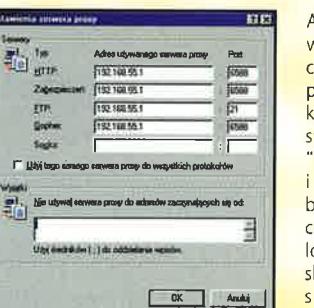
Serwer Proxy czyli sposób na tani Internet

Michał Łukasiewicz

Marzeniem każdego gracza jest stały dostęp do sieci Internet. Niestety ceny sztywnego łącza odstraszają, choć można na to coś zaradzić. Co? Wystarczy znaleźć kilka osób, które również chcieliby mieć dostęp do Internetu przez 24h na dobę, i stworzyć sieć lokalną, a następnie zaopatrzyć jeden komputer w sztywne łącze. Można też skorzystać z SDI, którego miesięczny koszt już przy 4 użytkownikach będzie stosunkowo niski - 40 zł na każdy komputer.



Jeżeli powyższe rozwiązanie wam odpowiada, musicie się jeszcze dowiedzieć kilku rzeczy na ten temat. Najważniejsza z nich to konieczność założenia serwera proxy, dzięki któremu inni użytkownicy LAN-a (Local Area Network) będą mieli dostęp do Internetu. Serwerem może być specjalnie dla tego celu przeznaczony komputer (tzw. serwer dedykowany) bądź najszysbsza maszyna w sieci, która jednocześnie będzie pełnić funkcję serwera, jak i wszystkie inne zadania komputera PC. Serwer powinien być najszybszym komputerem w sieci, ale też należy go pozostawić włączonym przez możliwie największą część doby. Nigdy przecież nie wiadomo, kiedy naszym znajomym przyjdzie ochota na surfowanie po Sieci, a chyba żaden właściciel serwera nie chciałby się budzić w środku nocy tylko po to, by uruchomić komputer.



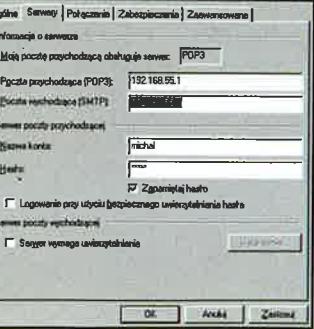
Jeżeli zamienni komputer w serwer proxy, wystarczy wykorzystać mały program firmy AnalogX, który nazwano po prostu Proxy. Program "waży" zaledwie 254 KB i może go ściągnąć bezpośrednio od producenta (<http://www.analogx.com>) lub też z polskiego "mirora" serwera Tucows (<http://tucows.icm.edu.pl>). Ze

zobacz, aby zamienić komputer w serwer proxy, wystarczy skonfigurować mały program firmy AnalogX, który nazwano po prostu Proxy. Program "waży" zaledwie 254 KB i może go ściągnąć bezpośrednio od producenta (<http://www.analogx.com>) lub też z polskiego "mirora" serwera Tucows (<http://tucows.icm.edu.pl>). Ze względu na transfer sugeruję drugie rozwiązanie, choć gdy będziecie już mieli stałe łącze, możecie pokuścić się o ściąganie pliku z zagranicy. Po uruchomieniu programu, obok zegara na pasku zadań pojawi się jego ikona - od tego momentu komputer pełni rolę serwera proxy.

Teraz poza skonfigurowanie poszczególnych komputerów tak, aby łączyły się z Internetem poprzez proxy. I tutaj uwaga dla tych, którzy korzystają z ICQ - Proxy nie daje możliwości korzystania z tej usługi. Natomiast udostępnia wszystkie inne funkcje "normalnego" połączenia z i-netem Proxy, ale wcześniej należy zająć się ustawieniami poszczególnych programów. Co prawda, nie udało mi się skonfigurować mIRC-a, jednak w dołączonym do programu pliku readme znalazłem jedynie informację o niekompatybilności z ICQ, więc IRC powinien działać.

Internet Explorer

Zacznijmy od najprostzej rzeczy, jaką jest konfiguracja Internet Explorera. W tym celu uruchom IE i w menu Narzędzia wybierz Opcje Internetowe... Po przejściu do zakładki Połączenia kliknij przycisk Ustawienia sieci LAN. W otwartym oknie zaznacz opcję Użyj serwera proxy, a w polu Port wpisz 6588. W polu Adres wpisz adres IP serwera proxy. Jeżeli go nie znasz, to w czasie pracy na serwerze kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę programu AnalogX Proxy na pasku zadań. Pojawi się menu z czterema opcjami - wybierz Net Info. Otwórz się okno, z którego możesz odczytać wartość dla This computer address. To właśnie adres IP serwera. Po-



Oczywiście istnieje dużo innych programów, które umożliwiają założenie serwera proxy, ale produkt firmy AnalogX jest bezpłatny i w bardziej małym stopniu obciąża procesor. Zatem warto porozumieć się z sąsiadami co do stałego łącza, zwłaszcza że przy okazji stworzenie szybkiej sieci lokalnej? Życzę wam jak najwyższych transferów i jak najwyższych pingów.

Grafika to kolejny punkt łączący obydwa serwisy - białe tło udekorowane stulkami menu po obu stronach ekranu ponownie zdaje się zdawać egzamin, tym bardziej że strona wgrzywa się szybciej niż wspomniana konkurentka.

<http://nba.interia.pl>



Witryna Interii poświęcona wydarzeniom z ligi NBA jest jedynie podstroną serwisa sportowego, co jednak nie zmienia faktu, że należy do najlepszych traktujących o baskecie w naszym kraju. Dla odmiany na początek weźmy na tapetę wystrój. Tu tradycyjne już rządzi typowe dla Interii połączenie trzech kolorów: błękitu, szarości i... oczywiście białego. Każdy z nas pewnie odwiedzi już nieraz Interię, więc zdaje sobie sprawę z tego, jak wygląda jej podstrony.

Outlook Express

Nadszedł czas na przystosowanie programu Outlook tak, aby odbierał i wysyłał pocztę poprzez serwer proxy. W tym celu po uruchomieniu programu pocztowego wybierz Konta... z menu Narzędzia. Następnie zaznacz konto pocztowe, które chcesz skonfigurować, i kliknij przycisk Właściwości. Przejdz do zakładki Serwery i zapisz na karcie adresy poczty przychodzącej (POP3) oraz poczty wychodzącej (SMTP). W miejscu, gdzie wpisane były adresy serwerów POP3 oraz SMTP, wpisz adres IP serwera proxy - to sam, który wpisywałeś w IE. Przejdz jeszcze do zakładki Połączenia i zaznacz opcję Zawsze łącz z tym kontem używając... Z listy wybierz opcję Sieć lokalna. Outlook jest już skonfigurowany poprawnie, ale trzeba jeszcze dostosować serwer proxy tak, by dawał klientom możliwość korzystania z poczty elektronicznej. Aby tego dokonać, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę programu Proxy i wybierz Configure - zaraz potem wybierz przycisk Configure Email Alias's. W kolejnym oknie wybierz przycisk Add - otworzy się okienko umożliwiające dodawanie nowych aliasów pocztowych. W pierwszym od góry polu wpisz adres e-mailowy konta, które konfigurujesz, zaś w kolejnym od góry wprowadź adres serwera POP3 - ten, który zanotowałeś na karcie. W dole wpisz adres serwera SMTP - również z kartki. Kliknij OK, a klienci serwera powinni uzyskać możliwość wysyłania i odbierania e-maili.

www.basket.pl



Choć, podobnie jak e-basket, strona ta zajmuje się ogółem koszykarskiego świata, to jednak i tu mamy możliwość wyodrębnienia jedynie koszykówce zawodowej. Witrynę tę umieszcili w zasadzie jedynie najważniejszymi informacjami ze świata koszykówki.

grudzień 2001 CD-ACTION 119

Buzz - kursu część pierwsza

Muzycy do maszyn!

■ jacekd.

Niemal dwa lata minęły od czasu, kiedy publikowany w odcinkach kurs obsługi programu fasttracker II dobiegł końca. Przyznaję, że byłem bardzo zaskoczony sporym odzewem ze strony amatorów domowej zabawy z dźwiękami.

W tym czasie w moim komputerze pojawiały się coraz to inné editory, trackery, a ostatecznie wirtualne syntezatory. Miałem zatem szansę wypróbować nowe możliwości, o których - pośługując się do tej pory trackerem - mogłem jedynie marzyć. Uruchomiłem m.in. dugo oczekiwany przez demoscenowych muzyków fasttrackera III, ale musiałe przyznać, że ten okazał się porażką. Jacyś panowie, posługując się kodem źródłowym ft2, niespecjalnie się postarali. Na moim starym p166mmx ft3 w ogóle nie chciało się uruchomić! Problem pokonałem, dodając 128 MB RAM-u, ale i to nie na wiele się zdało. Nowinki w postaci filtrów rezonansowych, jak i możliwości nakładania na ścieżki efektów VST okazały się zabójcze nawet dla procka klasy Pentium3, a szkoda...

Nieco inaczej wyglądała sprawa z trackery, które działały w Windows. Nieźle np. prezentowały się modplug tracker skodowany przez autora bardzo dobrego playera do modułów. Modplug tracker pozwalał na zapisywanie modułów we wszystkich najbardziej popularnych formatach: IT, XM, S3M i MOD. Dawał również możliwość korzystania z banków sampli wavetable, dostarczanych razem z kartą muzyczną, i wczytywania plików MIDI. W najnowszej wersji tego trackera możemy też używać wtyczek VST, co daje nam niesamowite możliwości wzbogacania naszych brzmień w czasie rzeczywistym za pomocą delayów, pogłosów i szerokiej gamy innych efektów używanych podczas realizacji utworów w profesjonalnych studiach nagraniowych! Najważniejsze jest jednak to, że wszystko nie wymaga dużej ilości pamięci i kosmicznej mocy obliczeniowej procesora.

Od niedawna poważną konkurencję dla popularnych od zawsze trackery zaczęły stanowić różnego rodzaju wirtualne syntezatory - programy generujące brzmienia nie, jak do tej pory, w oparciu o sample, lecz wykorzystujące dosyć skomplikowane matematyczne obliczenia. Nam, muzykom, dało to niewyobrażalne możliwości kreowania barw dźwięku od podstaw.

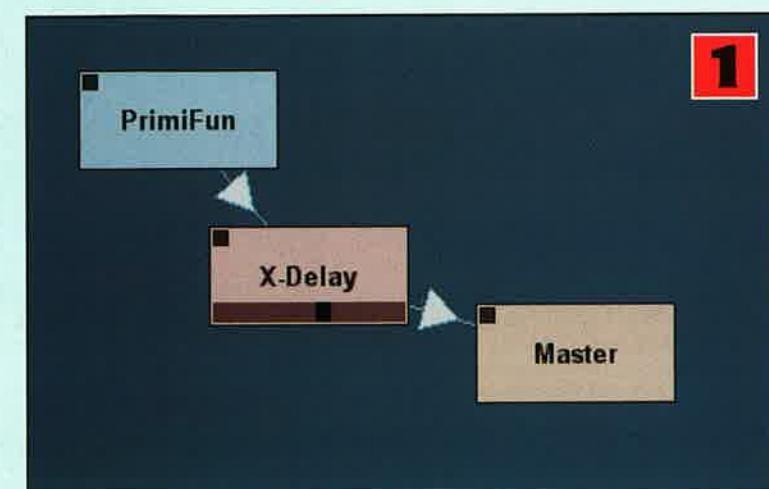
Dobrym na to przykładem był program Rebirth, emulujący brzmienia kultowego Rolanda tb303 i automatów perkusyjnych tr808/909. Podobnie Newstyle AXS 2.0 - wirtualny syntezator połączony

z trackerem, w którym edytowanie utworu przypominało pracę w fasttrackerze, a edycja brzmień odbywała się za pomocą paneli z knobami (pokrętłami) i suwakami (tak jak to ma miejsce w hardware'owych syntezatorach). AXS wyposażony był w zestaw efektów delay + reverber, a wszystkie barwy można było filtrować i przestervoirać (distortion) na różne sposoby. Najbardziej rozbudowanym wirtualnym urządzeniem, z jakim się spotkałem, był z pewnością Generator firmy Native Labs, który dawał możliwość konstruowania na ekranie monitora własnych modeli syntezatorów w oparciu o gotowe elementy, filtry, bramki logiczne i generatory niskich częstotliwości. Okazało się to jednak na tyle skomplikowane, że szybko dałem spokój z elektronicznymi eksperymentami.

Spośród wszystkich muzycznych zabawek, jakie miały okazję wypróbować w ciągu ostatnich miesięcy, moja uwagę najbardziej przyciągnął

freeware'owy program, który wyprodukowała po-

stać ze skandynawskiej demosceny - Jeskola Buzz. Pierwsza wersja aplikacji pojawiła się już w 1997 roku, a bardzo dobrze przemysłana konstrukcja tego edytora, łącząca w sobie wszystkie elementy wspomnianymi przeze mnie wcześniej programów, sprawiła, że jest to z pewnością najpotężniejsze narzędzie muzyczne dostępne w Sieci dla wszystkich, a na dodatek za zupełnie darmochę (!!).



Od redakcji

Autor jest znany muzykiem scenowym (występującym pod pseudonimem Falcon) i gra w popularnym zapewne zespole - Aural Planet.

Chcesz pokomponować?

Program znajdziesz na naszym Cover CD. Przed jego instalacją radzimy jednak poczytać to, co napisaliśmy o nim w Zawartości Cover CD.



12/2001

naszego cpu). Jeśli setup mamy na razie z głowy (ustawienie reszty opcji możemy zostawić na później), przyjrzyjmy się głównemu ekranowi.

Dostępne mamy 3 ekran edycji: edytor patternów (pod klawiszem F2), edytor generatorów/efektów (F3), sekwencer (F4). A na dodatek edytor banku sampli (F9). Na razie kilka słów na temat maszyn (trackerów, syntezatorów i efektów dsp). Ponieważ Buzz każde z nich traktuje jako obiekt, edycja sproducza się do wyboru zestawu generatorów/efektów z podręcznego menu i przyłączaniu ich liniami (powiedzmy, wirtualnymi kablami) do wyjściowego miksera master. Przy każdym przyciskiem myszy odpalamy menu i dalej np. New=>Generator=>Primifun. Pojawia się obiekt - syntezator, który w tej chwili nie jest podłączony do mastera. Jeśli chcielibyśmy, żeby na sygnał wygenerowany przez nasz syntezator nakładany był efekt (np. delay), po prostu wybieramy go z listy. Prawy przycisk myszy, a dalej New=>Effect=>Delay=>Jeskola Cross Delay i mamy już dwa obiekty. Teraz wystarczy je ze sobą połączyć. Trzymając wciśnięty [Shift], klikamy lewym przyciskiem tracker i przeciągamy naszą linię do delaya. Puszczamy suwak i mamy pierwsze połączenie. W ten sam sposób podłączamy delay do mastera - i gotowe. Patrz rys. 1.

Bułeczka z masłem... w ten sposób będziemy konstruować całą muzyczną maszynę w domowym wirtualnym studiu. Linowo możemy połączyć ze sobą wiele efektów jednocześnie (np. generator=>efekt1=>efekt2=>id.). Jeżeli

śać o wiele więcej parametrów, niż miało to miejsce w przypadku klasycznych trackerów, takich

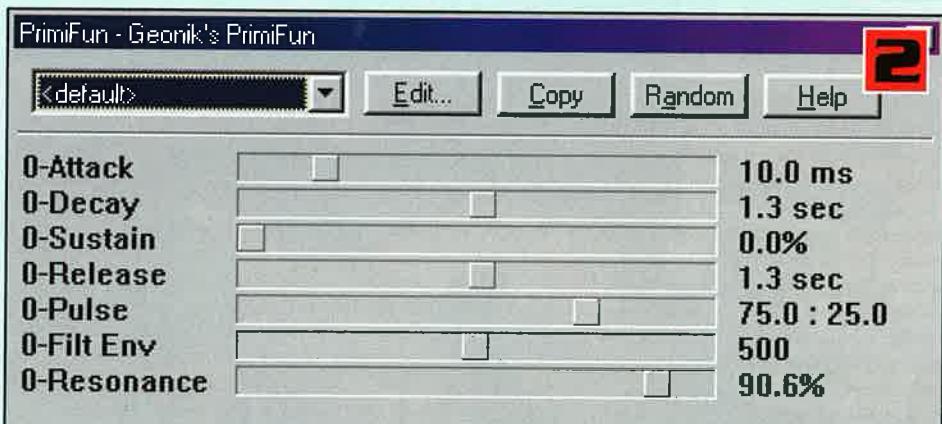
Machine	PrimiFun	Palte
0	Master	3
1	PrimiFun	
2	X-Delay	
3		
4	A-3	
5		
6	E-3	
7		
8	A-3	
9	A-2	
10	A-5	
11		
12	off	
13		
14	E-3	
15	E-5	

nie jak w przypadku klasycznych trackerów. Dla przypomnienia - niższa oktawa to klawisze Z-M, półtony S-J i wyższa oktawa Q-U, półtony 2-7. Oktawy zmieniamy (odpowiednio w góre i w dół) za pomocą * i /. Poza numerami w tej kolumnie możemy umieścić jeszcze keyoff (noteoff), czyli komendę wyłączenia odtwarzanego dźwięku. Patrz rys. 3.

Jeżeli nasze dwa obiekty połączylismy już z masterem, to podczas wpisywania numerów możemy powiniśniśmy stycznie generowane przez primifun dźwięki wraz z nałożonym na nie echem z cross delay. Edytor automatycznie oznaczy nasz pattern symbolem 00 - na razie możemy to tak pozostawić. Powinniśmy teraz umieścić zapisane dźwięki w sekwencjach - jego zadaniem będzie prawidłowe odegranie całości. Wciśnam F4, żeby znaleźć się w oknie sekwencera...

Nasz generator został automatycznie umieszczony w kolumnie sekwencera. W okienku po prawej stronie ekranu widać, że nasz pattern 00 został przypisany klawiszowi 0. Naciskamy więc 0, by umieścić pattern w sekwencjach - w miejscu, gdzie znajduje się kursor, tu akurat jest na początku utworu. Patrz rys. 4.

Teraz wystarczy już tylko skierować myszkę na przycisk play (klawisz F5), żeby odsłuchać 16 kroków z primifunem. (U mnie słychać już syntetyczne dźwięki.) Teraz możemy wrócić do okna z połączeniami maszyn i spróbować zabawy z ustawieniami syntezatora i efektu dsp. Sprawdźcie, jak brzmią presety dostarczone z primifunem. Charakterystkę sygnału na wyjściu możemy śledzić, wybierając z mastera prawym przyciskiem Signal Analysis on output.

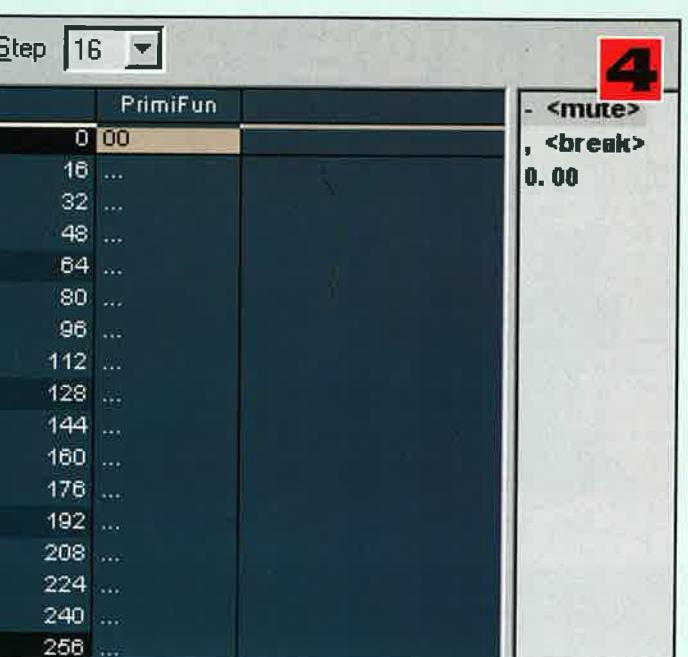


wszystko działa prawidłowo, to przepływu sygnału powinny sygnalizować prostokątne diody, które umieszczone w lewym górnym rogu naszych obiektów. Klikając prawym przyciskiem trójkątne strzałki naszych połączeń, możemy odłączyć urządzenie - disconnect machine, lub obejrzeć na oscyloskopie oraz spektrum analizę sygnału, natomiast lewym przyciskiem regulujemy głośność przepływającego dźwięku.

Wszystkie obiekty możemy oczywiście rozmieścić w dowolnym miejscu naszego ekranu.

Teraz zajmiemy się generatorem PrimiFun. Lewym przyciskiem myszy otwieramy okno zawierające panel naszego syntezatora. Za pomocą poziomych suwaków możemy sterować parametrami modyfikującymi brzmienia naszego instrumentu. W lewym górnym rogu panelu znajduje się menu umożliwiające wybieranie presetów, czyli fabrycznych ustawień urządzenia. Patrz rys. 2.

Na razie pozostawmy wszystko bez zmian i prześlemy się do edytora patternów (klawisz F2). W opuszczonym menu Machine wybieramy generator, bo to jemu chcemy przypisać nuty. Poniżej znajduje się pattern o długości 16 kroków. Na pierwszy rzut oka widać, że możemy w nim wpisać o wiele więcej parametrów, niż miało to miejsce w przypadku klasycznych trackerów, takich



Nowości
sprzętowe

ERRATRA

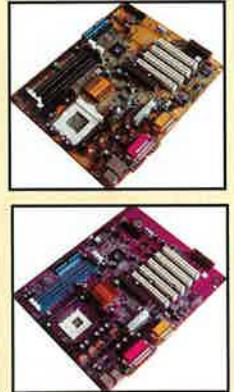
zak. zwykłe -> Chochlik postarał się, by napisz nam trochę krwi, i zamielił napisy w tabelce na stronie 129, gdzie wyniki karty są całkiem w porządku i znajdują się w skrajnej, lewej kolumnie. Drugim "kawałem" jest podmiana zdjęcia w artykule o karcie tuneru telewizyjnego AverMedia TV GO. Serdecznie przepraszamy za związane z tym problemy.

INFORMACJA

W numerze 10/2001 CD-Actiona podano błędą informację dotyczącą sprzedaży promocyjnej przez inną firmę produktów MiNT. Promocję taką prowadzi wyłącznie firma MiNT za pośrednictwem sklepu internetowego www.mint.com.pl/komputery.

Specjalnie dla czytelników CD-Actiona firma MiNT postanowiła przedłużyć okres promocji na wszystkie opisywane w CDA produkty na okres 6 miesięcy. Na hali "CD-Action" klienci sklepu internetowego www.mint.com.pl/komputery mogą nabierać opisywane w CD-Actionie produkty firmy MiNT bez żadnych dodatkowych opłat.

ECS i P4X266



Firma ECS, zajmująca pierwsze miejsce na świecie pod względem sprzedaży (według X-bitlabs), przygotowuje właśnie nowe modele oparte na chipsetie VIA P4X266 z obsługą pamięci DDR SDRAM. Dwa z nich pojawią się w INCOM-ie w przeciągu najbliższych trzech tygodni. ECS - P4VXA: ATX płyta dla Socket423 dla Intel Pentium 4, 2xDIMM (PC133 SDRAM), 2xDIMM (PC2100 DDR SDRAM) 4xPCI, 1xAGP 4x, 1 CNR, 100, AC'97 sound oraz zintegrowana karta sieciowa 10/100 LAN. ECS - P4VXA: ATX płyta z Socket478 dla Intel Pentium 4, 3xDIMM (PC2100 DDR SDRAM), 5xPCI, 1xAGP 4x, 1 CNR, 100, AC'97 sound oraz zintegrowana karta sieciowa 10/100 LAN (RTL8100).

www.incom.com.pl
www.ecs.com.tw

Canon S630

■ techNICK

Firma Canon rozpoczęła kampanię mającą na celu opanowanie znacznie większej części rynku akcesoriów komputerowych, takich jak skanery i drukarki atramentowe, niż dotychczas. Dzięki wprowadzeniu nowych modeli tychże urządzeń przeznaczonych dla każdego "segmentu" użytkowników i polepszeniu jakości może się to udąć.



S630 to jedna z drukarek, którymi firma Canon ma zamiar zaojować rynek urządzeń periferyjnych do komputerów domowych.

Tym razem miałem przyjemność testować urządzenie noszące nazwę Canon S630, a jest to jedna z najnowszych drukarek atramentowych dostępnych w polskich sklepach. Po otrzymaniu drukarki do testów dość sceptycznie podchodziłem do niej jako do konstrukcji, która - według producenta - spełnia wymagania dość wybrednych użytkowników oczekujących zarówno wysokiej jakości wydruków, jak i szybkiej pracy urządzenia. Zostałem jednak mile zaskoczony. Po rozpakowaniu pudełka okazało się, że obudowę drukarki wykonano z tworzywa sztucznego, którego kolory odpowiadają najnowszym trendom obowiązującym na rynku akcesoriów. Znajdziemy tam i szarości, i elementy przezroczyste, jak też bardzo ciemną, błyszczącą i prześwietlającą klapkę otwierającą dostęp do głowic drukujących. Niezbyt nowoczesnym, ale świetnym pomysłem jest zastosowanie głowic drukujących, w których umieszcza się osobne kafamarze z kolorowymi tuszami. Jest to patent Canon, który ma za zadanie ograniczyć koszty wymiany pojemników z atramentem, w momencie gdy tylko jeden kolor zostanie zużyty. W konstrukcjach innych producentów trzeba kupić cały moduł zawierający kilka barw, co znacznie podnosi koszt eksploatacji drukarki, gdyż nie można wykorzystać pozostałoego w przegródkach "starego" pojemnika tuszu.

Wprowadzona tu nowa głowica, zastosowana już w modelu S600, jest w stanie zapewnić dobre rozmieszczenie kropełek atramentu na wszelkiego rodzaju nośnikach, czyli papierach zwykłych, fotograficznych, błyszczących, foliach, termo-transferowych (wprasowanki) i innych. Możliwa do uzyskania rozdzielcość, oczywiście po zastosowaniu różnego rodzaju programowo-sprzętowych rozwiązań technicznych, to 2400 na 1200 punktów na cal kwadratowy.

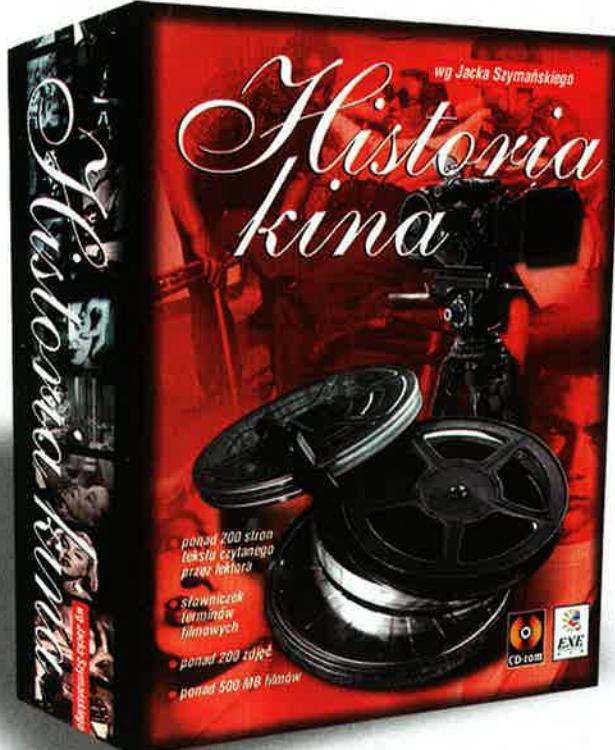
Dane pobierane mogą być z komputera poprzez złącze LPT (standardowe drukarkowe) lub port USB, dzięki któremu sama instalacja jest dużo prostsza, a możliwość użytkowania drukarki z komputerami Macintosh, posiadającymi tylko taki sposób komunikacji, jest jej dodatkowym atutem.

Sterowniki, jak i sam program instalacyjny są w pełni spolszczone, co pozwala na rozeznanie się w większości opcji nawet zupełnie "zielonym" użytkownikom, bez potrzeby korzystania z obszernej polskojęzycznej instrukcji umieszczonej w formie pliku PDF na krążku

630 nowych możliwości?

Dane techniczne Canon S630

■ Technologia druku: atramentowa/termiczna ■ Liczba kolorów tuszu: 4 ■ Format wydruków: maksymalnie A4 ■ Maksymalna rozdzielcość: 2400 na 1200 dpi ■ Podłączenie: złącze LPT lub USB



Amorphium, czyli pieprzny wieprzec w 23 krokach!



Pełna wersja encyklopedii multimedialnej

Historia filmu

- Ponad 500 MB filmów
- Ponad 200 zdjęć
- Słownik pojęć i terminów
- Ponad 200 stron tekstu czytanego przez lektora

czasopismo komputerowe
PCFormat

www.pcformat.com.pl

9 pełnych wersji programów i narzędzi:

Amorphium 1.0 - modelowanie organicznych obiektów w 3D. **MP3 Studio 2000** - kombajn do MP3: kopowanie muzyki audio, zapis w formacie MP3, komplikowanie i wypalanie płyt. **Edytor Wzorów 3.2** - wizualna edycja wzorów matematycznych (współpraca m.in. z MS Word i przeglądarkami WWW). **AdSubtract** - wyeliminuj reklamy i ogłoszenia w Internecie. **WinOptimizer 99 DELUXE** - zwiększa wydajność Windows! **UnInstaller 99 DELUXE** - bezpieczne usuwanie danych i programów. **SoftCopier 2SE** - narzędzie do kopowania i faksowania dokumentów i grafik. **VAT system 1.7** - program do obsługi dokumentów księgowych. **Sukces Junior** - marketing i planowanie biznesowe.

Nowości Sprzętowe

Charytatywnie

VIA Technologies Inc., wiodący producent chipsetów, mikroprocesorów, multimedialnych chipów i rozwiązań komunikacyjnych, potwierdziła darowiznę w wysokości 1 mln USD dla ofiar ataku terrorystycznego w USA, który miał miejsce we wtorek 11 września.

"Podobnie jak miliony ludzi na całym świecie, jesteśmy szokowani i przynępieni straszną tragedią, która wydarzyła się w zeszły wtorek. Pragnęlibyśmy wyrazić płynące głęboko z serca modlitwy, złożyć kondolencje wszystkim ofiarom i ich rodzinom", skomentował Wenchih Chen - szef i CEO w VIA Technologies Inc. "Ta darowizna jest najbardziej praktycznym sposobem, w jaki możemy pomóc ludziom dotkniętym tragedią".

"Darowizna zostanie przekazana amerykańskim organizacjom charytatywnym świadczącym pomoc ofiarom tragedii".

www.via.com.tw

USB2 Adapteca

W ofercie firmy Alstar pojawiły się nowe produkty Adapteca USB2connect 3100LP oraz USB2connect 5100LP. Oba produkty przeznaczone do komunikacji urządzeń z interfejsem USB 2.0. Nowy standard USB 2.0 charakteryzuje się znacznym wzrostem przepustowości danych (480 MB/s) w porównaniu do interfejsu USB 1.1 (12 MB/s), co umożliwia zastosowanie go w komunikacji z zewnętrznymi dyskami twardymi, nagrywarkami CD-RW, DVD-RAM oraz bardzo wydajnymi skanerami itp. Tak samo jak poprzedni standard, USB 2.0 zapewnia podłączanie i odłączanie wszystkich urządzeń "nagrzanej" podczas pracy systemu operacyjnego. Dzięki pełnej kompatybilności "wstępnej" nowy standard USB 2.0 zapewnia współpracę ze wszystkimi urządzeniami USB 1.1, np. aparatami cyfrowymi, kamerami internetowymi, skanerami, drukarkami, klawiaturami itp. Kontrolery będzie można montować w każdym komputerze wyposażonym w złącze PCI oraz system operacyjny Microsoft Windows(r) 98 Second Edition, Windows(r) 2000 oraz Windows(r) Millennium Edition. Adaptec USB2connect 3100LP posiada 3 porty zewnętrzne i 1 port wewnętrzny, natomiast Adaptec USB2connect 5100LP wyposażono w 5 portów zewnętrznych oraz 1 port wewnętrzny.

www.alstar.com.pl
www.adapteca.com



Dane techniczne Shuttle AV40R

■ Dla procesorów: Intel P4 ■ Podstawa: Socket 478 ■ Chipset: VIA P4X266(NB)/VT8233(SB) ■ Złącza: 1*AGP 4x, 5*PCI, 6*USB ■ Kontroler RAID: jest (Promise) ■ Inne: zintegrowany układ audio AC 97

Płyty na nowym ("nielegalnym") chipsetie VIA P4X266 obsługują procesory P4 z układem wyprowadzeń Socket 478.

Shuttle AV40R

techNICK

Procesory Intel Pentium 4 nie zyskały zbytniej popularności wśród zwykłych użytkowników, ponieważ wysokie ceny układów, jak i przypadek płyt głównych, które wymagały użycia drogich pamięci Rambus, skutecznie zniechęcały do ich kupna. Sytuacja miała się zmienić wraz z pojawieniem się nowych układów opracowanych przez firmy Intel, VIA i SIS.

VA P4X266 jest kością, która z powodzeniem może być stosowana zarówno w tańszych płytach przeznaczonych dla komputerów domowych, jak i w potężniejszych konstrukcjach stosowanych w serwerach. Jako że firma Intel, chcąc zablokować sprzedaż tych chipsetów oraz produkcję wyposażonych właśnie w nie płyty, podała VIA do sądu, można na razie sądzić, że dopóki sprawa patentów nie wyjaśni się do końca, to P4X266 uznawany będzie za nie całkiem legalny. Wielu producentów opracowało odpowiednie płyty główne, ale na razie nie wypuszczają ich na rynek. Firma, która "niczego" się nie boi, jest Shuttle, która jako jedna z pierwszych oficjalnie oferuje konstrukcję o nazwie AV40. Obsługuje ona procesory Intel Pentium 4 i co najważniejsze, tanie pamięci DDR, które doskonale sprawdzają się przy zastosowaniu z tego typu procesorami, nie ustępując zbytnio Rambusom. Procesory montowane są w podstawie Socket 478, a trzeba przyznać, że układy tego typu są naprawdę niewielkie w porównaniu z poprzednikami. Zapowiedzi co do zmniejszenia zużycia energii zostały zapewne zrealizowane, lecz emisja ciepła nadal jest spora - dlatego polecane są specjalne, wydajne radiatory z wentylatorami. Jak przystało na nowoczesną konstrukcję, ustalenie częstotliwości taktowania, mnożnika oraz napięcia zasilania chipsetu i pamięci DDR dokonywane jest z poziomu BIOS-u płyt. Częstotliwość standardową jest 100 MHz, lecz można ją podnosić aż do poziomu 132 MHz (co 1 MHz). Dzięki temu przy odpowiednim chłodzeniu można wycisnąć dodatkowe pokłady mocy z procesorów, użytkownik robi to jednak na własną odpowiedzialność. Producent płyty udostępnił pięć slotów PCI oraz jeden AGP 4x, co pozwoli na zamontowanie dodatkowych kart rozszerzających możliwości komputera. Posiadaczy kilku urządzeń USB powinno to zadowolić, gdyż oprócz dwóch tego typu gniazd na płycie otrzymują dwa śledzie, na których w sumie umieszczone jeszcze cztery złącza. Co prawda, podczas ich montażu trzeba poświęcić odpowiednie miejsce w obudowie, ale przed i za kartą

AGP można wygospodarować przestrzeń, która pozwoli na swobodniejszy przepływ chłodzącego akceleratora powietrza.

Jeśli zestaw nie będzie wykorzystywany do zaawansowanych prac multimedialnych i gier, użytkownikowi powinien wystarczyć wbudowany w płytę układ obsługujący dźwięk zgodnie ze specyfikacją AC97. Nie znaczy to, że nie można go wykorzystać w grach, ale pamiętajmy, iż system ten przewidziano do generowania i obróbki dźwięku sporą mocą obliczeniową komputera, co może zaowocować zmniejszeniem płynności wyświetlania obrazu 3D. Rozwiązaniem problemu jest instalacja dodatkowej karty i wyłączenie układu AC97 na płycie z poziomu BIOS-u.

Kontroler RAID umożliwia instalację w systemie do ośmiu urządzeń IDE, co daje duże możliwości manewru, jeśli wziąć pod uwagę funkcjonalność komputera.

Mankamentem okazuje się montaż złącza stacji dyskietek za złącza PCI przy krawędzi płyty głównej, a to wymusza użycie długich przewodów i może zakłócić swobodny przepływ powietrza w obudowie. Minusem jest też konieczność (mimo zapowiedzi) stosowania zasilaczy zgodnych ze specyfikacją ATX 2.0, co sprawia, że trudniej kompletować ten zestaw. Do płyty podłączany jest nie jeden, a trzy przewody, które uniemożliwiają skuteczne stosowanie standaryzowanych zasilaczy (choć dochodzą słuchy, że testowane są już prześcinki).

Instalacja płyty przebiega pomyślnie, choć należało zwrócić uwagę na montaż modułów pamięci oraz podłączenie zasilania. Systemy operacyjne (Windows '98 SE oraz ME) instalowały się bez problemów, a odpowiednie sterowniki (do chipsetu) poprawiły współpracę poszczególnych akcesoriów (karty graficznej, dysku twardego oraz urządzeń USB).

Każdemu, kto szuka taniej, a jednocześnie dobrze wyposażonej płyty dla procesora Pentium 4 (Socket 478), polecam Shuttle AV40R - powinna zaspokoić potrzeby przeciętnego użytkownika.

Shuttle AV40R

Cena: 520 zł* ■ Dostarczy: Shuttle Computer Sp. z o.o., ul. Wiatrakowa 6, 86-031 Osiecko k/Boguszów, tel. (0 52) 381 34 63, faks (0 52) 381 34 40
■ możliwość pracy z pamięciami DDR ■ sześć gniazd USB i kontroler RAID
■ na razie "nielegalny" chipset
Internet: www.shuttle.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skoku tekstu.

Dla posiadaczy Pentium 4



AMD Athlon

AMD Athlon™ - procesory, dzięki którym najnowocześniejsze aplikacje działające na współczesnych komputerach domowych, notebookach, stacjach roboczych i serwerach w pełni wykorzystują swoje możliwości.

K7T266 Pro2 -RU / VIA® KT266A chipset

- Supports AMD® Duron™/Athlon™/Athlon™ XP processor 600MHz up to 1800+MHz
- Supports DDR SDRAM 3GB
- 1AGP (2.0 1x/2x/4x)/1CRN/5PCI
- USB2.0 Host Controller
- Promise20265R onboard
- AC'97 audio integrated

■ Live BIOS ■ Smart Key ■ D Bracket ■ Fuzzy Logic

K7T266 Pro2 / VIA® KT266A chipset

- Supports AMD® Duron™/Athlon™/Athlon™ XP processor 600MHz up to 1800+MHz
- Supports DDR SDRAM 3GB
- 1AGP (2.0 1x/2x/4x)/1CRN/5PCI
- AC'97 audio integrated

■ Live BIOS ■ Smart Key ■ D Bracket ■ Fuzzy Logic

K7 Turbo 2 / VIA® KT133A chipset

- Supports AMD® Athlon™/Athlon™ XP/Duron™ processor up to 1.5 GHz
- Supports SDRAM up to 1.5GB
- 1AGP/5PCI/1CRN/ATX
- AC'97 audio integrated

■ Live BIOS ■ Live Driver ■ Smart Key ■ D Bracket ■ Fuzzy Logic

Możliwości:

USB 2.0

USB 2.0 posiada konstrukcyjne przewidziane możliwości transferu danych na poziomie 480 Mbps, czyli 40 razy szybciej niż USB 1.1. Dzięki temu drukarki, skanery, kamery i szerokopasmowe połączenia sieciowe działają lepiej.

Smart Key



Smart Key zabezpieczający Twój komputer przed nieuprawnionymi użytkownikami.

D Bracket



Bezpośrednio na śledziu znajdują się 4 diody diagnostyczne informujące o problemach systemu.



Micro-Star International

Gwiazda Pierwszej Wielkości...

(K7T266 Pro2-RU)

(K7T266 Pro2.)

AMD
MSI

POWERED BY
DDR
MEMORY™

INCOM SA
Wrocław (+71) 35 88 000
Warszawa (+22) 86 88 000
www.incom.pl



Nowości
Sprzętowe

Nowe DVD Toshiba

W firmie Alstor pojawił się najnowszy napęd DVD-ROM - Toshiba o symbolu SD-M1612. Odczytuje on płyty DVD-ROM z prędkością 16x, płyty CD-ROM z prędkością 48x oraz, co ważne, płyty DVD-RAM z dwukrotną prędkością. Ten ostatni parametr jest bardzo istotny, ponieważ stanowi główną innowację, jaką zastosowano w nowym modelu. Jak dotąd bardzo wielu użytkowników skarzyło się na brak odczytu płyt DVD-RAM przez napędy DVD-ROM produkcji Toshiba, teraz ten problem zniknął. Podstawowe zalety nowego DVD-ROM-u to 512 KB bufor danych, średni czas wyszukiwania danych na płytach DVD-RAM 130 ms, maksymalny transfer danych w przypadku płyt DVD do 21 600 KB/s, a w przypadku płyt CD 7200 KB/s. Ponadto model SD-M1612 wyposażono w interfejs ATAPI, w otwór awaryjnego wysuwania tarcz, zewnętrzne wyjście słuchawkowe i inne funkcje rozszerzające wachlarz jego zastosowań.

www.alstor.com.pl

Jeszcze więcej funkcji

Firma Hewlett-Packard wprowadza do polskiego rynku swoje najmniejsze płaskie urządzenia wielofunkcyjne, przeznaczone dla



użytkowników indywidualnych, HP PSC 950 - urządzenie, na które składają się kolorowa drukarka, płaski skaner, faks i koparka - umożliwia szybkie uzyskiwanie materiałów na papierze, pozwalając użytkownikom w prosty sposób tworzyć i wymieniać między sobą efektywne prace zdj. rodzinne i szkolne. Dofalczane oprogramowanie i intuicyjny panel sterowania ułatwiają korzystanie ze wszystkich dostępnych funkcji. Aby maksymalnie uprościć dostęp do fotografii rodzinnych oraz dzierżenie się nimi z innymi, HP PSC 950 wyposażono w funkcję drukowania cyfrowych zdjęć za pośrednictwem trzech czytników kart z aparatów cyfrowych - z wykorzystaniem komputera PC lub bez HP PSC 950 ma wbudowany płaski faks, który umożliwia wysyłanie krótkich dokumentów.



Dane techniczne Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX

- Procesor: Creative Audigy ■ Przelownik: 24-bitowy ■
- Słosunek sygnału do szumu (SNR): 100 dB ■ Złącza na karcie: wyjście audio (2*stereo), wejście mikrofonowe i liniowe, FireWire ■
- Dodatkowe: zewnętrzny moduł Wejścia/Wyjścia

Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX

■ techNICK

Długo dane było nam czekać na następcę układów EMU10K, produkowanych przez znaną na naszym i innych rynkach firmę Creative. Pojawiła się w końcu kość, nazwana Audigy, gabarytami przewyższającą poprzednią wersję procesora. Czy to wystarczy, aby zachwycić potencjalnych audiofilów? Na to pytanie nie odpowiem, ale postaram się przybliżyć właściwości urządzenia, które zbudowano z wykorzystaniem nowego układu.

Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX jest najbardziej zaawansowaną wersją, jaką pojawiła się na rynku. W skład zestawu wchodzą, oprócz samej karty, także płyta przyciemniona do dodatkowego "sledzia", łączona za pomocą specjalnej taśmy z "macierzystym" urządzeniem, oraz zewnętrzny moduł Wejścia/Wyjścia podłączany do grubym przewodem do karty dodatkowej. W porównaniu do poprzednich wersji Platinum firmy Creative, zewnętrzny moduł pozwolił na umieszczenie go na biurku, gdzie będzie zajmował niewiele miejsca, a jednocześnie umożliwiał podłączenie do niego wielu urządzeń. Jest to układ projektantów firmy w stronę użytkownika, którymu niewygodnie jest często sięgać do komputera, który stoi na podłodze, a ustawienie maszyny na biurku, by mieć dostęp do wejść i wyjść, jest pozbawione sensu. Moduł ten ma połączane wejścia i wyjścia elektryczne, takie jak S/P DIF (Chinch), liniowe (Chinch i Jack), słuchawkowe (Jack), Midi (MiniDIN), port podczerwieni (obsługiwany pilotem) oraz SB1394 (FireWire). Ostatnie złącze to jedna z nowinek, którą wprowadziła firma Creative. Dzięki niemu można podłączyć do komputera kamery cyfrowe bez konieczności instalacji dodatkowych kart, jak i napędy, takie jak zewnętrzne dyski twardy, nagrywarki CD-RW oraz DVD-RW i inne. Co ciekawe, możliwe jest wykorzystanie dwóch kart z takim złączem do połączenia komputerów w sieć (odpowiednie sterowniki dołączone są do karty Audigy). W wersji EX występują dwa takie złącza - jedno na karcie, drugie w module zewnętrznym.

Nowy układ oferuje stosunek sygnału do szumów na poziomie 100 dB (SNR), dzięki czemu dźwięk jest niemal doskonały, co daje całkiem nowe możliwości tworzenia nie tylko dźwięków, ale całego środowisia.

GORĄCY GRUDZIEŃ



WEJDŹ W NAJLEPSZE GRY KOMPUTEROWE,
ZOBACZ, CO SIĘ DZIEJE W INTERNECIE,
ODKRYJ NAJNOWSZY SOFTWARE I HARDWARE.
POCZUJ PAŁER CYBERPRZESTRZENI.

HYPER COZIENIE O GODZ. 20.00
PO PROGRAMIE MINIMAX.

HYPER@CPLUS.COM.PL

na wyspie
Lodoss

BĄDŹ Z NAMI! W GRUDNIU oglądaj serial anime
KRONIKA WOJNY NA LODOSS
ORAZ MAGAZYN SPORTÓW EKSTREMALNYCH
ODJAZDY NIEZALECANE.

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST W DOBRYCH SIECIACH
KABLOWYCH DRAZ NA PLATFORMIE **CYFRA+**
ZAMÓW: (22) 54 53 999

Nowości Sprzętowe

(od 1 do 3 stron) oraz odbieranie faksów dowolnej długości. Urządzenie umożliwia transmisję jednej strony w 6 sekund (dzięki układowi modemu 14,4 Kb/s). Inne funkcje to możliwość zaprogramowania 60 numerów do szybkiego wybierania, automatyczne ponowne wybieranie numeru oraz drukowanie potwierdzeń i raportów aktywności. Dodać oprogramowanie do kreatywnego projektowania umożliwia pełne wykorzystanie funkcji drukowania, skanowania i kopiowania, ułatwiając wykonywanie zabawnych i oryginalnych projektów, takich jak karty okolicznościowe, zaproszenia czy albumy fotograficzne. Wyróżnia, ostre zdjęcia mają rozdzielcość 600 x 1200 dpi, a dołączone oprogramowanie OCR pozwala na niezawodne i szybkie modyfikowanie dokumentów tekstowych. Urządzenie wielofunkcyjne HP PSC 950 jest wyposażone w wyjątkową funkcję HP Photo Proof Sheet (arkusz przeglądu fotografii) ułatwiającą drukowanie cyfrowych zdjęć prosto z aparatu. Użytkownicy wklejają po prostu kartę pamięci do odpowiedniego gniazda, naciiskają klawisz "proof sheet" (arkusz przeglądu) i otrzymują automatycznie wygenerowany arkusz z miniaturami zdjęć. Z tego arkusza można wybrać zdjęcia do wydrukowania poza zaznaczenie poszczególnych obrazów, ich rozmiarów i rodzaju papieru. Wydruk próbny jest następnie skanowany i wybrane zdjęcia są drukowane bez użycia komputera. Druk kolorowy o jakości fotograficznej z rozdzielcością 2400 x 1200 dpi na papierze fotograficznym, druk czarno-biały tekstu z rozdzielcością 600 dpi. Szybkość druku czarno-białego to 12 str./min, a 10 str./min do szybkości druku w kolorze. Urządzenie HP PSC 950 jest dostępne w sprzedaży od połowy października w cenie ok. 1799 zł brutto.

ASUS T9

Oto informacje na temat nowego notebooka produkowanego przez firmę Asus:

Ekran: 14,1" TFT XGA aktywna matryca LCD

Procesor: Intel Pentium III 650-1GHz - Micro-PGA2

Pamięć operacyjna: 128 MB

PC100 SDRAM na płycie głównej (maksymalne rozszerzenie pamięci do 384 MB)

Grafika: 3D VGA z możliwością rozszerzenia do 11 MB (z pamięcią operacyjną notebooka)

PC Card: PCMCIA 2,1 jeden Type III i dwa Type II/I, 32 bit PC CardBus

Przechowywanie danych: Modyfikowane napędy CD-ROM, DVD-ROM lub CDRW (opcja na zamówienie), 10 GB lub 20 GB dysk twardy



Dane techniczne: Scott 772F

Kineskop: 17" Orion (FlatLine)
Obszar roboczy: 40,5 cm
Plamka: 0,25 mm
Odchylenie pionowe: 50-150 Hz
Odchylenie poziome: 30-72 KHz



Dane techniczne: Scott 795F

Kineskop: 17" Samsung (FlatLine)
Obszar roboczy: 40,5 cm
Plamka: 0,25 mm
Odchylenie pionowe: 47-160 Hz
Odchylenie poziome: 30-96 KHz

Plaskie monitory... Ale tylko z przodu

Scott 772F i 795F

■ Maciej Lewczuk

Monitor niemal całkiem się już "spłaszczyły" - chodź oczwiście o kineskopy z płaskimi ekranami, które teraz montowane są również w dość tanich konstrukcjach. Niektórych czytelników interesują parametry i jakość obrazu, inni baczniejszą uwagę zwracają na cenę urządzenia. A ponieważ istnieje możliwość wyboru, przybliżę dwie konstrukcje jednego producenta.

Firma Scott rozpoczęła szturm na polski rynek, który od kilku lat i tak jest już mocno obiegany przez różnych producentów - od tych zasiedzianych do całkiem "egzotycznych". Przyznaj, że marka ta nie była mi do tej pory znana, dlatego też z ciekawością przystąpiłem do testów. Modele 772F i 795F umieszczone w pudłach oznakowanych wielkim logo producenta. W ich środku znalazłem dołączone instrukcje obsługi oraz przewody zasilające (standard). W obydwu zastosowano kineskopy o płaskim ekranie, produkowane przez firmy Orion (model 772F) oraz Samsung (795F).

ASUS T9

Oto informacje na temat nowego notebooka produkowanego przez firmę Asus:

Ekran: 14,1" TFT XGA aktywna matryca LCD

Procesor: Intel Pentium III 650-1GHz - Micro-PGA2

Pamięć operacyjna: 128 MB

PC100 SDRAM na płycie głównej (maksymalne rozszerzenie pamięci do 384 MB)

Grafika: 3D VGA z możliwością rozszerzenia do 11 MB (z pamięcią operacyjną notebooka)

PC Card: PCMCIA 2,1 jeden Type III i dwa Type II/I, 32 bit PC CardBus

Przechowywanie danych: Modyfikowane napędy CD-ROM, DVD-ROM lub CDRW (opcja na zamówienie), 10 GB lub 20 GB dysk twardy

Scott 772F

Cena: 899 zł* ■ Dostarczył: BROJKA Sp. z o.o., pl. Obróćców Pokoju 13, 66-200 Świebodzin, tel. (0 68) 382 49 72, faks (0 68) 382 49 72

■ dobra geometria obrazu ■ niewielkie błędy konvergencji
■ duży skok przy regulacji (3-5 punktów obrazu)

Internet: www.scottmedia.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skoku tekstu.

Scott 795F

Cena: 1120 zł* ■ Dostarczył: BROJKA Sp. z o.o., pl. Obróćców Pokoju 13, 66-200 Świebodzin, tel. (0 68) 382 49 72, faks (0 68) 382 49 72

■ dobra geometria obrazu ■ niewielkie błędy konvergencji
■ duży skok przy regulacji (3-5 punktów obrazu)

Internet: www.brojka.pl



ADI MicroScan F720 jest monitorem wyposażonym w płaskoekranowy kineskop o przekątnej siedemnastu cali.

Dane techniczne: ADI MicroScan F720

Kineskop: 17" Samsung (FlatLine)
Obszar roboczy: 325 na 242 mm
Plamka: 0,25 mm
Odchylenie pionowe: 50-160 Hz
Odchylenie poziome: 30-70 KHz

Nowa, płaska linia

ADI Micro-Scan F720

■ techNICK

ADI jest znaną firmą, która od lat zajmuje się produkcją dobrej klasy monitorów komputerowych i urządzeń służących do wyświetlania obrazu. Pojawianie się innowacyjnych rozwiązań w ofercie konkurencji wymusilo opracowanie konstrukcji, które korzystają z najnowszych rozwiązań technologicznych.

Model MicroScan F720 wyposażono w kineskop o przekątnej siedemnastu cali, wykonany w technologii Flat, co oznacza, że ma on zupełnie płaski ekran. Menu ekranowe pozwala na korekcję wielu parametrów, wśród których znajduje się regulacja narożników (osobno dla górnej i dolnej części obrazu) oraz Linearity (proporcje jednej połowy ekranu do drugiej) w pionie i poziomie (wcześniej widziałem tylko możliwość zmian w poziomie).

Po podłączeniu monitora rozpoczęłem regulację obrazu w rozdzielcości 1024 na 768 punktów, zalecanej przez producenta. Niestety okazało się, że obraz po prawej stronie ma inną wysokość niż po lewej i nie można tego w żaden sposób skorygować (błąd rzędu 2-3 mm). Kolejnym problemem okazały się nieostrości obrazu widoczne tylko w rogach - na nieszczęście... wszystkich. Barwy były odwzorowane bardzo naturalnie, błędy konvergencji niemalże niewidoczne, zaś mora nie wystąpiły. Także zasilanie kineskopu stało na przywoitym poziomie, gdyż praktycznie niezauważalny był efekt "pompowania" (zmiany wielkości obrazu pod wpływem wyświetlania kontrastowych obrazów na dużej powierzchni ekranu).

Zalety równoważą się z wadami, dlatego też trudno wypowiedzieć się o konstrukcji ADI pozytywnie lub negatywnie. Jak wiadomo, monitora nie kupuje się w ciemno, dlatego też przed zakupem radziłbym sprawdzić jego jakość w sklepie. Możliwe, że problemy, jakie wystąpiły przy MicroScan F720, nie powtórzą się w konstrukcji innych egzemplarzy.

ADI MicroScan F720

Cena: 1049 zł* ■ Dostarczył: BROJKA Sp. z o.o., pl. Obróćców Pokoju 13, 66-200 Świebodzin, tel. (0 68) 382 49 72, faks (0 68) 382 49 72

■ pokazuje obraz
■ błędy geometrii (nie do wyregulowania) ■ nieostrości w rogach ekranu

Internet: www.adicom.com.tw, www.brojka.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skoku tekstu.

Mikro ze znakiem zapytania.

Ogłaszamy

Wielki Konkurs Stereofoniczny!

Mamy dla Was rewelacyjne nagrody:



Zestaw głośników PlayWorks PS2000 Digital, pomysłany przede wszystkim jako uzupełnienie zaawansowanych możliwości dźwiękowych konsoli PlayStation 2, zapewnia krystalicznie czysty dźwięk otaczający Dolby Digital, w którym będziesz mógł się całkowicie zanurzyć.



Zestaw głośnikowy Creative FourPoint-Surround FPS1600 najnowszej jakości dla osób wymagających mocniejszego i głębszego dźwięku otaczającego.



Zestaw głośników multimedialnych SBS35, łatwych w montażu i dających wspaniały dźwięk.

oraz nagrody pocieszenia - koszulki.

Nagrody ufundowała firma **Creative Labs**.

Aby wziąć udział w konkursie, należy do 31 grudnia 2001 przesłać na adres wydawnictwa kartkę pocztową z dopiskiem "stereo" lub e-mail na adres: cdaction@cdaction.com.pl z prawidłową odpowiedzią na pytanie:

Czy styki złączy w karcie SoundBlaster Audigy Platinum EX pokryte są: a) srebrem b) złotem c) platyną

oraz uzupełnionym formularzem, który pozwoli nam dowiedzieć się, jakim sprzętem dysponujesz.

Zaznacz, jaki typ systemów głośnikowych masz podłączony do komputera:

- 2.0 (dwa głośniki)
- 2.1 (dwa głośniki satelitarne i głośnik niskotonowy - subwoofer)
- 4.1 (4 głośniki satelitarne i subwoofer)
- 5.1 bez dekodera Dolby Digital (4 głośniki satelitarne, głośnik centralny i subwoofer)
- 5.1 z dekoderem Dolby Digital (4 głośniki satelitarne, głośnik centralny, subwoofer, dekoder/wzmacniacz Dolby Digital)
- Głośniki przy moim komputerze są firmy:
- Nie mam głośników przy komputerze.

UWAGA!

Oświadczam, że wiem, iż wzięcie udziału w ww. konkursie jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i wykorzystanie ich w celach handlowych oraz marketingowych związanych z ofertami ww. wydawnictwa. Dane te są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych. Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Nowości sprzętowe

Sieć: wbudowany faks/modem V.90 56K, wbudowana karta 100 MB Fast-Ethernet
MP3 DJ Box: 6h odtwarzanie i 4,5h nagrywanie z baterią Li-Ion, Audio DJ, karta Flash 64 MB, możliwość nagrywania poprzez wbudowany mikrofon
Porty: audio, infrared, parallel, PS/2, 2 USB, VGA, 1394, AIBox 50-pin connector
Opcje: napęd fdd USB, ładowarka samochodowa
Wymiary: 310 x 255 x 28,5 mm (min), 2,1-2,2 kg

notebooks.asus.com

VIA VT6202 USB 2.0

Firma VIA Technologies przedstawiła nowy zintegrowany kontroler VIA VT6202 PCI USB 2.0, który obsługuje zarządzanie energią oraz inne funkcje umożliwiające bardziej szerokie wykorzystanie urządzeń zewnętrznych, takich jak wysokiej rozdzielczości wideo kamery, skanyery i drukarki nowej generacji. Oferując transfer 40 razy szybszy niż specyfikacja USB, kontroler VT6202 USB 2.0 jest kompatybilny z głównymi interfejsami, co umożliwia osiągnięcie pełnego zakresu prędkości (wydajności) dla urządzeń zewnętrznych. Kontroler VIA VT6202 USB 2.0, kontroler VIA VT6202 PCI USB 2.0 jest pierwszym produktem firmy VIA, spełnia normy specyfikacji standardu USB 2.0 i oferuje transfer aż do 480 Mbit/s. Obsługując PCI-Bus Power Management Interface, VIA VT6202 posiada zaawansowane opcje zarządzania energią, które pozwalają optymalizować zużycie energii na wejściu/wyjściu. Jednocześnie kontroler gwarantuje współpracę nawet z systemami typu low-power. Produkowany przez TSMC w procesie CMOS 0,22 mikrona hub VIA VT6202 składa się z czterech portów umożliwiających użytkownikowi różnorodne wykorzystanie wyjątkowego standardu USB2.0. VIA VT6202 dostępny jest w dwóch opcjach: jako czteroportowa karta PCI USB 2.0 lub jako kontroler VT6202 PCI USB2.0 zamontowany na płycie głównej, który oferuje użytkownikom komputera większą elastyczność. O cenie kontrolera jeszcze nic nie wiadomo.

www.viatech.com

KX-P 7100

W ofercie INCOM-u pojawiła się nowa drukarka laserowa PANASONIC. Model KX-P 7100 ma



Cyfrak dla profesjonalisty

Jeśli fotografowanie jest dla kogoś zajęciem, z którego się utrzymuje, i jakość zdjęć wpływa na wykonanie zleceń, to Canon EOS D30 jest aparatem, który pomoże, w osiągnięciu profesjonalnych rezultatów.

Dane techniczne Canon EOS D30

■ Rozdzielcość: do 2160 na 1440 punktów ■ Matryca: 3,25 miliona punktów ■ Migawka: 1/4000 do 30 sekund ■ Powiększenie: zależy od zastosowanego obiektywu ■ Czułość: ISO 100, 200, 400, 800, 1600 ■ Nośnik: karta CompactFlash ■ Podłączenie do PC: USB ■ Zasilanie: akumulator litowo-jonowy

Canon EOS D30

■ Mike-L

Dotąd w CD-Action pojawiały się głównie opisy urządzeń niezbyt drogich w porównaniu do tych, jakie występują na rynku akcesoriów komputerowych i z komputerami związanych. Tym razem postanowiliśmy przybliżyć konstrukcje, które swymi parametrami przyciemniają inne ogólnie dostępne produkty, a jednocześnie są przeznaczone dla bardziej wymagających oraz zasobniejszych fotografików.

Umieszczony na siedziednej stronie (132) opis cyfrowego aparatu fotograficznego Canona jest przyczynkiem do prezentacji prawdziwego profesjonalnego urządzenia, jakim jest model Canon EOS D30.

Aparat już na pierwszy rzut oka różni się od innych cyfrowych urządzeń, ponieważ w sprzedaży oferuje się jedynie jego korpus, zaś obiektyw należy dokupić osobno. Komuś może się to wydawać niezrozumiałe, gdyż to dopiero obydwa moduły tworzą kompletne urządzenie, jednak profesjonalisci doceniają tego typu rozwiązanie. Nie trzeba płacić za obiektyw, który może nie będzie wykorzystywany - każdy jest w stanie dobrać taką optykę, jaką będzie mu najbardziej pasowała, a jeśli ma już sprzęt fotograficzny Canona, to najprawdopodobniej będzie mógł go wykorzystać przy pracy z EOS D30. Sprawdziliśmy możliwości produktu Canona przy wykorzystaniu obiektywu Ultrasonic 28-105 mm.

Mnogość wszelkiego rodzaju przycisków, jak też przełączników może przerażać, ale tylko osobę, która nie pracowała dotychczas z nowoczesnymi aparatami fotograficznymi, a do tego cyfrowymi. Dzięki przyciskom i wyświetlaczom - kolorowemu LCD oraz drugiemu, tak zwanemu operatorskiemu - możliwe jest ustalenie wszelkich parametrów aparatu. Co ciekawe, kadrowanie dokonuje się tylko i wyłącznie przy wykorzystaniu wizjera optycznego, ponieważ wyświetlacz pozwala na podgląd wykonanego ostatnio zdjęcia oraz na zarządzanie obrazami zapisanymi na karcie CompactFlash, która jest nośnikiem danych.

Pomiary światła oraz odległości dokonywane są w aparacie poprzez obiektyw, nie zaś - jak ma to miejsce w konstrukcjach stabszej klasy - poprzez czujniki umieszczone na obudowie. W celowniku optycznym wyświetlone są następujące informacje: wskaźnik blokady ekspozycji, gotowość lampy błyskowej, ostrzeżenie o niedoświetleniu, czas naświetlania, przysłona, wskaźnik punktów autofocusu, skala ekspozycji i wskaźnik ostrości.

Canon EOS D30

Cena: 15 000 zł (korpus)* ■ Dostarczyl: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Ractawicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, fax (0 22) 572 30 11

■ doskonałe parametry ■ możliwość wymiany obiektywów

■ bardzo wysoka cena

Internet: www.canon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skutku tekstu.

Testowaliśmy dla Ciebie

TWIN TURBO 2

DEBLUXE FORCE FEEDBACK

Tego jeszcze nie było

W WALCE
Z PODRÓBKAMI
TWIN TURBO
ZMIENIŁA
WYGLĄD
I PARAMETRY
SPRAWDZ
W SKLEPACH



Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów



Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

3 w 1

Kompatybilna z
PLAYSTATION
i PLAYSTATION 2
oraz z PC

Hamulec ręczny
Skrzynia biegów
działająca w każdą stronę

Kąt obrotu koła kierownicy 180°

Kierownica posiada „wspomaganie”

Regulacja wysokości
i kąta kolumny kierownicy

Możliwość dowolnego
programowania funkcji

UWAGA! Tego nie ma konkurencja!
FORCE FEEDBACK
kompatybilny z każdą nową i starą grą

Do PC podłączana przez port drukarki

Analogowe pedały

W wersji z dual shockiem
trzęsą się pedały

Polska instrukcja



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl

Nowości Sprzętowe

możliwość wydrukowania w ciągu jednej minuty do 14 stron A4, zatem każde biuro i szeroka rzeźba użytkowników domowych powinny być zadowoleni z takiej szybkości (przy 5% zaczerńieniu strony). Dodając do tego wbudowaną funkcję Duplex, która pozwala drukować na obu stronach kartki, zaoszczędzamy przy próbnych wydrukach aż 50% papieru. Przecież mało kto składa wydrukowane kartki z powrotem do drukarki. KX-P 7100 pozwala jednak na uzyskanie jeszcze większych oszczędności - oprócz tego, że w trybie oszczędnym zużywa mniej tonera, to ponadto po dwóch minutach braku danych do druku automatycznie przełącza się w tryb uśpienia i zużywa dzięki temu dużo mniej energii. Drukarka ma również nowoczesny wygląd i ergonomiczne rozmieszczenie panelu kontrolnego, co jest bardzo ważne w codziennej pracy. Jej budowa pozwala na drukowanie na standardowych kartkach papieru, na naklejkach, okładkach oraz grubszym i cieższych rodzajach papieru. Sugerowana cena netto dla użytkownika końcowego to 1199 zł.

www.portal.incom.pl

HP nagrywa



Firma Hewlett-Packard poinformowała o wprowadzeniu nagrywarki HP CD-Writer cd4re, która z łatwością można podłączyć do komputera PC za pomocą złącza USB, aby już w kilka minut później rozpoczęć tworzenie dysków CD. Nagrywarka HP CD-Writer cd4re wyposażona jest w interfejs USB i w technologię "podłącz i pracuj" (plug and play), co umożliwia zapisywanie, jak i ponowne zapisywanie niestandardowych dysków CD. Napęd ten, w cenie ok. 999 zł brutto, oferuje szybkość zapisu 4x i ponownego zapisu 4x oraz odczytu 6x.

www.hp.com.pl

Studioworks

Firma LG Electronics wprowadziła na rynek nową generację monitorów Studioworks, które są bardziej płaskie niż dotychczasowe monitory z tej linii oraz charakteryzują się korzystnym stosunkiem oferowanych parametrów do ceny. Pierwszy model z nowej linii dostępny w Polsce to SW E700B - ma on kineskop FCFT o przekątnej 17 cali (16,0) i z płaską 0,25 mm. Monitor charakteryzuje się rozdzielczością 1024 x 768 przy 85 Hz odświeżeniem.



Canon

PowerShot Pro90 IS

Osobom niezwiązany z komputerami firma Canon kojarzy się przede wszystkim z wysokiej klasy aparatami fotograficznymi. Od pewnego czasu jednak również użytkownicy komputerów wspominają oprócz skanerów i drukarek o cyfrowych aparatach fotograficznych, które przyciągają uwagę tak wyglądem, jak i parametrami technicznymi.

■ Maciej Lewczuk

Przewyczajliśmy się już do wysokich cen cyfrowych aparatów fotograficznych, choć ostatnimi czasami dość znacznie obniżyły się w stosunku do kwot, jakie należało uiszczać jeszcze kilka miesięcy temu. W kilku ostatnich numerach prezentowaliśmy konstrukcję z niższej półki, czyli przeznaczoną dla "szarego" użytkownika. W niniejszym numerze przedstawimy konstrukcję znacznie bardziej zaawansowane technologicznie, a co za tym idzie - także sporo droższe.

Canon PowerShot Pro90 IS jest cyfrowym aparatem fotograficznym przeznaczonym nie tylko dla użytkowników parzących się fotografią amatorsko, ale też dla mniej wymagającego profesjonalisty.

Aparat jest lustrzanką, co znaczy, że obraz jest kadrowany w obiektywie i przez lustro dociera do wizjera, lub jak w przypadku urządzeń cyfrowych - także do wyświetlacza ciekłokryształowego. Przy naciśnięciu spustu migawka lustro podnosi się i stycznie charakterystyczny trzask, zaś odpowiednia porcja światła rzucona jest na matrycę, i tak zapisywane jest zdjęcie. Całość procesu jest troszkę bardziej skomplikowana, lecz w skrócie tak można to opisać.

Matryca zastosowana w tym urządzeniu składa się z trzech milionów trzystu czterdziestu tysięcy punktów światłoczucych, z czego wykorzystuje sto tysięcy mniej. Soczewki w obiektywie zapewniają dziesięciokrotne optyczne powiększenie obrazu, które dodatkowo można wspomóc dwu- i czterokrotnym cyfrowym ZOOM-em, dzięki czemu nawet odległe obiekty "mamy na wyciągnięcie dłoń".

Canon PowerShot Pro90 IS jest doskonałym narzędziem dla fotografików, którzy przygotowują publikacje elektroniczne oraz analogowe (gazety, pisma, plakaty i tym podobne). Jeśli ktoś szuka dobrzej klasy aparatu fotograficznego o właściwościach lustrzanki, jest to konstrukcja dla niego.



Canon PowerShot Pro90 IS wyposażona także w elektroniczny stabilizator obrazu, którego zadaniem jest redukowanie drgań aparatu podczas wykonywania zdjęć, co jest przydatne przy dłuższych czasach naświetlania, gdzie nawet niewielkie poruszenie może zniweczyć zamiary fotografa.

Automatycznie otwierająca się lampa błyskowa można przełączyć w tryb redukcji efektu czerwonych oczu lub wyłączyć całkowicie, a nawet zastąpić zewnętrzna, podłączaną jak w typowych lustrzankach.

Obrazy zapisywane są na kartach CompactFlash, a obrotowy monitor LCD pozwala tak na kadrowanie, jak i na przeglądanie oraz ustawianie parametrów aparatu. Większość nastaw dokonywana jest za pomocą przycisków umieszczonych po prawej stronie na tylnej ścianie urządzenia, zaś dane pojawiają się na wyświetlaczu operatora, który umieszczono w górnej części aparatu (prawa strona).

Canon PowerShot Pro90 IS jest doskonałym narzędziem dla fotografików, którzy przygotowują publikacje elektroniczne oraz analogowe (gazety, pisma, plakaty i tym podobne). Jeśli ktoś szuka dobrzej klasy aparatu fotograficznego o właściwościach lustrzanki, jest to konstrukcja dla niego.

① Canon PowerShot Pro90 IS

Cena: 7699 zł* ■ Dostarczyl: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Raclawicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, faks (0 22) 572 30 11, www.canon.com.pl

■ świetna jakość zdjęć i filmów ■ wbudowana lampa błyskowa

■ podstawa nie pozwala na swobodne kierowanie obiektywem

Internet: www.soundblaster.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skadu tekstu.

Lustrzankowy świat



Dane techniczne:

Rozdzielcość: do 1856 na 1392 punkty ■ Matryca: CCD 3,34 megapikseli ■ Migawka: 1/1000-8 sek. ■ Powiększenie: 10x (opt.) 4x (cyf.) ■ Czułość: ISO 50-400 ■ Nośnik: CompactFlash ■ Podłączenie do PC: USB ■ Zasilanie: akumulator, zasilacz

Ciekawy kształt to nie jedyna zaleta cyfrowego aparatu fotograficznego Canon PowerShot Pro90 IS.

PC-CAM 300 jest znacznie bardziej zaawansowany technologicznie od poprzednich modeli Creative'a.

Dane techniczne:

Rozdzielcość optyczna: do 1024 na 768 punktów ■ Matryca: CCD 640 na 480 punktów ■ Powiększenie cyfrowe: brak ■ Nośnik: wbudowane 8 MB pamięci ■ Podłączenie do PC: port USB ■ Zasilanie: 4 baterie AAA

Ślimak to jakowyś czy cosik innego?

Creative PC-CAM 300

■ Mike-L

Kilka kamer internetowych z możliwością wykorzystania w terenie wyszło już z laboratoriów firmy Creative. Z modelu na model charakteryzowały się coraz lepszymi parametrami, jak i dość sporymi możliwościami. Nowa seria tego typu urządzeń na pewno różni się od poprzednich konstrukcji.

Model WebCam Go, firmy Creative, były niemal identyczne jak urządzenia w pełni stacjonarne. Nowa konstrukcja nazwana PC-CAM 300 różni się od poprzednicy przed wszystkim kształtem, który przypomina mi... ślimaka, a konkretniej jego muszle. Dzięki temu obudowa doskonale leży w dłoni. Teraz urządzenie jest przed wszystkim cyfrowym aparatem fotograficznym, który można po prostu podłączyć do komputera i używać jako kamerę internetową. Wbudowana lampa błyskowa pozwala na wykonywanie fotografii w warunkach niewystarczającej jasności, a dzięki interpolacji można przekształcać obrazy w rozdzielcości nawet 1024 na 768 punktów.

Spore możliwości przy dość bogatym pakiecie oprogramowania (Creative Oozic Player, PC-CAM Center, WebCam Monitor, PixAround, PixMaker, PixScreen, Microsoft NetMeeting, ULead Photo Express 4.0) sprawiają, że PC-CAM 300 okazuje się bardzo przydatnym narzędziem.

Zdjęcia oraz filmy (można je zapisywać także w terenie) wykonane za pomocą kamery charakteryzują się doskonałą jak na tego typu konstrukcję jakością, co jest krokiem naprzód w porównaniu do poprzednich modeli.

Jedynym mankamentem jest brak możliwości rozszerzenia pamięci aparatu, choć może się tylko czepią, gdyż praca w terenie ma być uzupełnieniem użytkowania PC-CAM 300 na biurku w roli kamery internetowej.

Jeśli nie potrzebujemy zaawansowanych opcji w celu wykonywania zdjęć cyfrowych, a zależy nam na funkcjonalności, to na pewno konstrukcja Creative PC-CAM 300 wydaje się interesująca.

① Creative PC-CAM 300

Cena: 750 zł* ■ Dostarczyl: Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66, www.creative.pl

■ świetna jakość zdjęć i filmów ■ wbudowana lampa błyskowa

■ podstawa nie pozwala na swobodne kierowanie obiektywem

Internet: www.soundblaster.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skadu tekstu.

W sieci - oko

OD TAK WIELU LAT
SKANUJEMY ŚWIAT ...

Plustek - lider na rynku
skanerów płaskich !



Plustek
The Ultimate In Office Imaging



Plustek

OpticPro UT16

WBUDOWANY MODUŁ
DO SKANOWANIA SLAJDÓW
I NEGATYWÓW.

- Układ CCD
- Technologia Pixel by Pixel

GRATIS !



Następca

bestsellera roku 2000
 wielokrotnie nagradzane

OpticPro UT12

- udoskonalony moduł do skanowania slajdów i negatywów
- nowy układ optyczny
- większa ilość rozpoznawanych kolorów
- jeszcze wyższa jakość skanowanych obrazów



450.-
550.- zł VAT



WBUDOWANY MODUŁ
DO SKANOWANIA SLAJDÓW I NEGATYWÓW.

Rozdzielcość optyczna 1200x2400 dpi !!!

Plustek

OpticPro UT24

Rozdzielcość optyczna 1200x2400 dpi
■ Technologia Pixel by Pixel

GRATIS !



737.-
899.- zł VAT

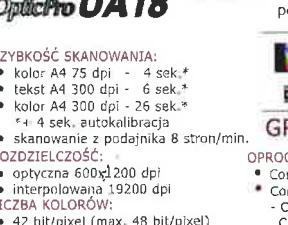


819.-
999.- zł VAT

Plustek
OpticPro UA18

Wbudowany podajnik do dokumentów
pojemność: 15 kartek, szybkość: 8 stron/min.

GRATIS !



PODAJNIK A4

Nowości Sprzętowe

żania. Urządzenie ma 4 ustawienia fabryczne i 25 ustawień użytkownika - menu monitora jest wyświetlane na ekranie (funkcja OSD). SW E700B spełnia szereg norm bezpieczeństwa, ergonomii i oszczędności energii, m.in. TUV-GS, MPR-II, TCO-99, ISO9241-3 i EPA. Urządzenie zużywa 74 W mocy w trakcie pracy i waży 16 kg netto. SW E700B wyposażono w powłokę antyrefleksyjną, antyodblaskową i antystatyczną AGARAS. Urządzenie jest już dostępne w sprzedaży, a jego cena detaliczna wynosi 1049 zł.

www.ige.pl

Nowy projektor SHARP-a



SHARP - prekursor w produkcji projektów multimedialnych - coraz wyraźniej zaznacza swoją obecność na rynku polskim, wprowadzając kolejne interesujące urządzenia. Aktualnie SHARP Polska wprowadza do sprzedaży projektor multimedialny PG-C20XE.

Podstawowe parametry urządzenia to rozdzielcość podstawa 1024 x 768, siła światła 1000 ANSI lumenów i kontrast 500:1, dzięki którym osiągnięty został doskonały jakość obrazu z komputera i źródła wideo. Projektor SHARP PG-C20XE dodatkowo wyposażono w funkcje bezprzewodowej obsługi myszy komputerowej, korekcję efektu trapezowego oraz "elektroniczną lufę". Dzięki systemowi automatycznego dostrajania sygnału samoczynnie podejmuje pracę z podłączonymi urządzeniami źródłowymi. Gniazda RGB (komputerowe) oraz video i S-video pozwalają na połączenie wszystkich popularnych urządzeń wizyjnych.

SHARP PG-C20XE to urządzenie o niewielkich wymiarach i wadze 2,5 kg. Jest ciekawą propozycją dla wszystkich użytkowników poszukujących mobilnego narzędzia do wykonywania prezentacji multimedialnych.

www.sharp.pl

Titanium

Czymś, co powinno zainteresować każdego aktywnego komputerowca, są karty graficzne LEAD-TEK-a z serii Titanium. Firma



Dane techniczne Pentagram Predator 56USB
■ Procesor: ST ■ Podłączenie: Port USB ■ Obsługiwane standardy: V.90 i K56flex



Dane techniczne Pentagram Dark 56X
■ Procesor: Lucent Technologies ■ Podłączenie: Port COM ■ Obsługiwane standardy: V.90 i K56flex

Pentagram Dark 56X i Predator 56USB

■ Mike-L

Złącze USB gości w komputerach już od dłuższego czasu, w związku z czym możliwe jest kupno wszelkiego rodzaju akcesoriów komputerowych korzystających z tego łącza jako interfejsu do przesyłania danych. Modemy podłączane poprzez to gniazdo nie zdobyły jeszcze zbyt dużego uznania wśród klientów z powodu dość wysokich cen.

W nasze ręce trafiły modemy zewnętrzne podłączane właśnie poprzez szeregowego łącza USB, ale także poprzez port COM, który znany jest od początków istnienia komputerów PC.

Na początku przybliżę nieco konstrukcję tradycyjną, to znaczy podłączaną do portu COM, a mianowicie modem Pentagram Dark 56X. W pudełku oprócz modemu owiniętego w półprzewroczystą folię ochronną znajduje się zasilak, niezbędne przewody oraz oprogramowanie i instrukcja w języku polskim. Dokumentacja krótko opisuje (brak zdjęć, rysunków) proces podłączenia modemu do komputera. Wprawdzie brak dłuższego opisu za bardzo nie przeszkadza - wtyczki pasują tylko do odpowiednich gniazd - lecz mogłyby być bardziej przejrzyste. Po instalacji sterowników oraz odpowiednich programów, wśród których znajduje się aplikacja Super Voice 2.2 PL (centrum komunikacji głosowej, faksowej oraz przesyłu danych poprzez Internet), można przystąpić do konfiguracji połączenia do Internetu, w czym pomaga asystent systemu Windows. Następnie można przystąpić do łączenia się z dostawcą usług, w naszym przypadku był to numer 0 202122. Za każdym razem udało się połączyć (z redakcją), niestety zdarzały się próby nieudane (przy dużej odległości od centralki - zaszumione łącza). W większości przypadków udawało się modemowi wynegocjować połączenie z prędkością ponad 50 kilobitów na sekundę. Transfer danych pobieranych poprzez protokół FTP był niemal identyczny jak szybkość wczytywania testowej strony WWW i utrzymywał się na średnim poziomie 4,3 kilobajtów na sekundę. Wysyłanie faksów także nie nastręczało żadnych problemów.

Modem Pentagram Predator 56USB umieszczany jest w znacznie mniejszym opakowaniu niż poprzednia konstrukcja, gdyż nie jest

on większy od paczki papierosów (przepraszam za porównanie, ale nie znalazłem lepszego). W tym przypadku jest to urządzenie komunikujące się z komputerem poprzez wymienione na początku tekstu złącze USB i nie zawiera tak wielu elementów elektronicznych jak poprzedni modem, a co ciekawe - nie potrzebuje zewnętrzne źródła zasilania, gdyż niezbędna energia pobiera z portu USB. Pewnym mankamentem w stosunku do poprzednika może być brak diod sygnalizujących stan pracy, lecz myślę, że przy tak prostych konstrukcjach nie jest to za bardzo potrzebne. Dzięki zastosowaniu złącza USB i braku dodatkowych zewnętrznych przełączników czy przewodów (oprócz telefonicznego i łączącego z pęcem) instalacja nie powinna nastręczać większych problemów. System sam wykryje nowy sprzęt i poprosi o sterowniki znajdujące się na płycie CD zawierającej także opisaną wcześniej aplikację Super Voice 2.2 PL.

Podczas testów na redakcyjnych oraz zaszumionych łącach urządzenie sprawowało się znakomicie, gdyż praktycznie wszystkie próby połączenia się z numerem 0 202122 zakończyły się sukcesem. Szybkość wynosiła za każdym razem ponad 50 kilobitów na sekundę, a transfery danych testowych (FTP i WWW) wynosiły średnio (10 prób dla każdego rodzaju danych) 5,1 kilobajta na sekundę.

Jeśli potrzebujecie zewnętrznego modemu, dzięki któremu można połączyć się z Internetem lub przesłać faks z komputera, to konstrukcje sygnowane logo Pentagramu godne są wzięcia pod uwagę.

■ Pentagram Dark 56X

Cena: 260 zł* ■ Dostarczyl: Multimedia Vision, ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853-70-00, faks (0 22) 843-91-68

■ możliwość podłączenia do każdego komputera z portem COM ■ estetyczny wygląd

■ ściąganie danych mogłoby być szybsze

Internet: www.mmv.com.pl

■ Pentagram Predator 56USB

Cena: 199 zł* ■ Dostarczyl: Multimedia Vision, ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853-70-00, faks (0 22) 843-91-68

■ małe gabaryty ■ prostota instalacji ■ wymagany system obsługujący USB

Internet: www.mmv.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skadu tekstu.



Dane techniczne

Pamięć wbudowana/max: 32 MB/96 MB
Zasilanie: jeden akumulator AA (lub bateria)
Transfer danych: poprzez USB
Rozszerzenie: miejsce na kartę SmartMedia
Słuchawki: brak (opcjonalne)

Tubylec czy jakoś tak...

Creative Nomad IIC

■ Mike-L

Przenośne odtwarzacze plików MP3 zyskują od kilkudziesięciu miesięcy coraz szerszą rzeszę zwolenników. Również firmy produkujące sprzęt audio, zauważyszy nowe trendy, projektują mniejsze, doskonalsze i coraz tańsze urządzenia, które służą do odtwarzania muzyki zapisanej w formie cyfrowej.

P odobnie rzeczą się ma, jeśli chodzi o firmę Creative, która niedawno zaprezentowała konstrukcję o nazwie Nomad IIC (DAP-3205). Jest to małe, przenośne urządzenie, które wyposażono w 32 MB wbudowanej pamięci, rozszerzanej kartami SmartMedia nawet do 96 MB, dzięki czemu można załadować od półtorej godziny dźwięku o jakości zbliżonej do tej z CD. Duży wyświetlacz oraz dobrze umiejscowione przyciski pozwalały na wygodną nawigację po menu urządzenia, jak i na obsługę procesu odtwarzania. Dodatkowo wyświetlany jest tytuł utworu, czas odtwarzania, typ pliku oraz jego parametry (bitrate), głośność, poziom naładowania baterii oraz tryb DSP. Nomad jest także w stanie pracować jako cyfrowy dyktafon, ponieważ ma wbudowany mikrofon.

fon oraz system kompresujący dźwięk. Zasilanie jedną baterią AA sprawia, że urządzenie charakteryzuje się niezbyt dużą wagą.

Dźwięk, jaki generuje Nomad, jest doskonały jakości, której dodatkowo można poprawić, wybierając jedno z predefiniowanych ustawień DSP (pogłos, basy, soprany) lub ustawiając ręcznie basy i soprany.

Do zestawu nie dołączono słuchawek, ponieważ są one opcją, dzięki której każdy użytkownik może dokupić takie, jakie mu bardziej odpowiadają (z pałkiem, "douszne" lub inne).

Creative Nomad IIC jest godnym polecania urządzeniem, które powinno zadowolić nawet wybrednych użytkowników.

■ Creative Nomad IIC

Cena: 650 zł* ■ Dostarczyl: Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66, www.creative.pl

■ dobra jakość dźwięku ■ zasilanie jedną tylko baterią
■ brak słuchawek w zestawie

Internet: www.soundblaster.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skadu tekstu.



Szybkość i niezawodność w sieci ...



213.-
260.- z VAT



ROZLOGACJA KOMPUTEROWA
PENTAGRAM

213.-
260.- z VAT

Ambient

139.-
170 z VAT



Nowość!!!



Sterowniki do Linuksa



Dobry Omen

za jedynie 63 zł !!!

PROCESOR:
• Motorola
PODŁĄCZENIE:
• PCI
SZYBKOŚĆ MAX:
• 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
KOREKCAJA:
• V.42, V.42bis
KOMPRESJA:
• V.42bis, MNP5
FAKS:
• klasa 1
OPROGRAMOWANIE:
• Super Voice (polski instrukcja)
STEROWNIKI DLA:
• Windows 95/98/2000/NT/Me, Linux
WYMAGANIA:
• Pentium 200MHz lub szybszy
Win95/98/NT 4.0/2000/Me/Linux
DODATKOWE FUNKCJE:
• automatyczna sekretarka i telefon głośnomówiący, jednocześnie przesył danych i głosu (SVD)
POLSKA INSTRUKCJA INSTALACJI I OBSŁUGI

63.-
77.- z VAT

CENA

Nowość!!!



SUPER
63.-
77.- z VAT

CENA

Nowość!!!



Nowość!!!

10.-
15.- z VAT

Nowość!!!

Nowość!!!



245.-
299.- z VAT

163.-
199.- z VAT

Nowość!!!

Nowość!!!

123.-
150.- z VAT

72.-
88.- z VAT

Nowość!!!

Nowości Sprzętowe

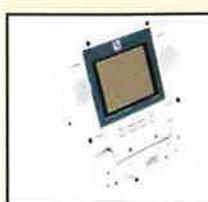
Leadtek rozpoczęła produkcję nowych kart graficznych opartych na chipie Nvidia z serii Tytanum. Produkowane będą 3 nowe modele o rozdzielczości maksymalnej 2048 x 1536 @ 75:

Geforce TITANUM 200	400 MHz CDF 64 MB
Geforce TITANUM 200	400 MHz CDF 64 MB
Geforce TITANUM 200	400 MHz CDF 64 MB
Geforce TITANUM 200	400 MHz CDF 64 MB

Dystrybutor, firma Pronox, będzie rozprowadzała wszystkie zaprezentowane modele akceleratorów.

www.pronox.com
www.leadtek.com.tw

LCD i GameCube



Firma Interact zapowiada produkcję przenośnego monitora LCD dla konsoli Nintendo GameCube. Urządzenie będzie wyposażone w wyświetlacz o przekątnej 5,4 cala oraz dwa głośniki. Do zestawu producent dołączy kartę umożliwiającą zasilanie z samochodowego gniazda zapalniczki. Monitor będzie kosztować 150 USD, a za dodatkowe 50 USD można będzie dokupić akumulatory pozwalające na zasilanie konsoli i wyświetlacza przez 2,5 godziny. Mobile Monitor - bo tak nazywa się urządzenie - dostępny jest już w wersji dla konsoli Sony PSOne. Wersja dla GameCube'a powinna pojawić się również z premierą konsoli. Na zdjęciu Mobile Monitor dla PSOne. Prawdopodobnie największą zmianą wprowadzoną w wersji dla GameCube'a będzie... kolor obudowy.

www.asiabitech.com

Radeon



7000 i 7200 to nowe karty graficzne zbudowane w oparciu o procesory ATI Radeon o takich samych oznaczeniach. Modele różnią się od siebie ilością zamontowanej pamięci SDRAM. Pierwszy ma zamontowane 32 megabajty, a drugi 64 megabajty. Ceny to, odpowiednio, 79 i 99 dolarów amerykańskich.

www.ati.com



Dane techniczne:

- Interfejs wewnętrzny: IDE
- Interfejs zewnętrzny: USB
- Obsługiwane urządzenia: napęd 5,25" (np. CD-ROM)
- Dodatkowe: zewnętrzny zasilacz sieciowy

www.leadtek.com.tw



Dane techniczne:

- Interfejs wewnętrzny: IDE
- Interfejs zewnętrzny: USB
- Obsługiwane urządzenia: napęd 5,25" (np. CD-ROM)
- Dodatkowe: zewnętrzny zasilacz sieciowy

Podłączmy sobie coś do USB

MAP-K510 i MAP-6310M

Często zdarzało się niejednemu czytelnikowi CD-Actiona przenosić dane na dysku twardego w specjalnej szufladzie bądź bez niej (luzem). Problemy pojawiały się, gdy ktoś nie miał odpowiedniej kieszeni (do szuflady) lub nie mógł otworzyć obudowy komputera (gwarancja) albo docelową maszyną był notebook.

■ techNICK

Aby rozwiązać tego typu problemy, tworzone już rozmaita konstrukcje. Wraz z wprowadzeniem uniwersalnych łącz. takich jak USB lub IEEE1394, zaczęto oferować wiele specjalnych wersji napędów CD-ROM, nagrywarkę czy nawet twardych dysków zamkniętych w specjalnych obudowach.

Do naszego laboratorium trafiły obudowy, dzięki którym do dowolnego komputera wyposażonego w złącze USB oraz systemy operacyjne obsługujące ten port można dołączyć dowolne urządzenie. No, może niezupełnie, ale na pewno każdy napęd CD, włącznie z nagrywarkami, a także dysk twardy podzielony na partycje logiczne i z interfejsem IDE.

Jako pierwszą testowaliśmy obudowę MAP-K510, która ma umożliwić proste i bezstresowe podłączanie urządzeń IDE zazwyczaj montowanych w obudowie w miejscu na napęd 5,25 cala. Po odkręceniu jednej śrubki, znajdującej się w tylnej części urządzenia, zdejmuję się pokrywą i we wnętrzu przymocowuje napęd (śrubki dołączono), podłączając przewód IDE, zasilający oraz - w przypadku CD-ROMów - także kabelki audio. Te ostatnie są podłączone do umieszczonej w tylnej części obudowy stereofonicznych gniazd chinch. Przyznam, że przy wkładaniu i mocowaniu napędów trzeba zachować ostrożność, ponieważ blaszki służące jako prowadnice montażowe są dość cienkie i można się troszka pociąć (jednak plaster z opatrunkiem okazuje się świetnym wylązkiem).



① MAP-K510

Cena: 460 zł* Dostarczyl: MAX COMPUTERS Sp. z o.o., 51-171 Wrocław, ul. Czajkowskiego 75/5, tel./faks (0 71) 326 01 36, www.maxcomp.pl

- prosta obsługa
- duża mobilność
- trzeba uważać przy montażu

Internet: www.iciintracom.com.pl

Plextor PX-W2410TA to nagrywarka, która jest cicha, szybka i bezpieczna, a na dodatek oferuje się na nią dwuletnią gwarancję.



Dane techniczne

- Interfejs: IDE
- Bufor: 4 MB
- Zapis CD-R/RW: 24x/10x
- Odczyt CD: 40x
- Overburning: tak
- Zabezpieczenie Buffer Underrun: BURN Proof
- Oprogramowanie: Nero Burning ROM 5.5, InCD

Nowoczesna i długowieczna

Plextor PX-2410TA

■ Maciej Lewczuk

Wielu producentów nagrywarek zaopatruje własne konstrukcje w coraz wymyślniejsze technologie, które poprawiają bezpieczeństwo wypalania krążków. Jednakowoż kupujący najczęściej otrzymuje jedynie roczną gwarancję obejmującą poprawność działania urządzenia.

Znana z produkcji wysokiej klasy napędów CD-ROM i CD-RW firma Plextor zaprezentowała niedawno najnowszą nagrywarkę oznaczoną symbolem PX-W2410TA.

Urządzenie to charakteryzuje się nie tylko szybkim wypalaniem danych na płytach, ale też wbudowaną technologią BURN Proof i czteromegabajtowym buforem danych, które zapewniają bezpieczne nagrywanie. Dodatkiem, który powinien zainteresować osoby nagrywające dużo i na płytach o "podejrzanej" jakości, jest technologia PowerRec II (Plextor Optimised Writing Error Reduction Control) - rozwiązanie to polega na przetestowaniu jakości nośnika przed rozpoczęciem procesu nagrywania i jeśli tylko możliwości oprogramowania na to pozwalały (a dołączony Nero Burning ROM obsługuje tego typu proces), zmniejsza ono ustaloną

prędkość wypalania do poziomu "bezpiecznego" dla płytki i danych.

Przeprowadzając testy, sprawdziliśmy wypalanie krążków przeznaczonych do prędkości 24x (TDK), jak również płyt niefirmowych, które według sprzedawców można wypalić maksymalnie z dwunastokrotną szybkością. Odpowiednie nośniki pozwalały na pełne wykorzystanie możliwości Plextoru PX-W2410TA, a niefirmowe krążki wypalono raz z dwunastu, a raz z szesnastokrotną prędkością.

Jeśli zatem ktoś szuka naprawdę szybkiej i bezpiecznej nagrywarki, ponadto z dwuletnią gwarancją, która jednocześnie przy najwyższych prędkościach wypalania nie powoduje przykrości dla ucha hałasu, to Plextor PX-W2410TA jest idealną konstrukcją.

① Plextor PX-W2410TA

Cena: 1200 zł* Dostarczyl: ALSTOR S.C., 03-310 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 22) 675 45 10, www.alstor.com.pl

- technologia PowerRec
- 2 lata gwarancji
- cena

Internet: www.plextor.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skoku tekstu.

Dobraacz droga.

grudzień 2001 CD-ACTION 137

Po prostu szybszy...

Najlepsze karty graficzne świata!



GeForce3 PowerPack !!! VIVO

- najszybszy GeForce3 na rynku !!!

64 MB SUPER 1557.- CENA

Gainward GF3 GS - najszybszy na rynku !!!

"(...) jest ona zdecydowanie najlepszym rozwiązaniem do najnowszych, wymagających gier."

Gainward GF3 najszybszy w testach Chip-a!

"GeForce3 (...) okazał się najszybszą testowaną kartą graficzną."

Teraz Gainward prezentuje następcę GeForce3:

GeForce3 Ti

GeForce3 PowerPack !!! Ti / 550 XP VIVO

PROCESOR:

- GeForce3 Ti
- PAMIĘC:
- 64MB DDR 3.6ns taktowana częstotliwością 550MHz*
- WBUDOWANY MODUŁ VIVO (Video In, Video Out) oraz złącze DVI
- * praca w trybie Enhanced

orientacyjna cena: 1770 zł (2160 zł z VAT)

zadzwoń - zapytaj - zamów

GeForce2 MX TWINVIEW / VIVO

32 MB SUPER 590.- CENA

3.5ns !

*** OBSŁUGA DWÓCH MONITORÓW

GeForce2 MX400 TAKTOWANIE RDZENIA: 240MHz* TAKTOWANIE PAMIĘCI: 240MHz* RODZAJ PAMIĘCI: 32MB SDR 3.5ns RAMDAC: 350MHz ROZDZIELCZOŚĆ PRZY 85Hz: 1920x1200x32bit DODATKOWE FUNKCJE: TV-Out Video In Video Out podwójne wyjście VGA

- OPROGRAMOWANIE:
- WinDVD 2000 PL
- U-lead VideoStudio 5.0
- PowerVR II
- Expertool

GWARANCJA 3 LATA

* Domyslnie ustawienia Enhanced

1 miejsce w testach GF2MX 100. 2.08.01

GeForce2 Ti

GeForce2 Ti / 500 XP VIVO

PROCESOR:

- Geforce2 Ti
- PAMIĘC:
- 64MB DDR 4.0ns taktowana częstotliwością 500MHz*
- WBUDOWANY MODUŁ VIVO (video in, video out)
- * praca w trybie Enhanced

orientacyjna cena: 787 zł (960 zł z VAT)

MV 02-673 Warszawa ul. Konstruktorska 4 tel. (0 22) 853 7000 faks (0 22) 843 91 68 e-mail: handlowy@mmv.pl

Uwaga ! Zmiana siedziby firmy !

Od listopada zapraszamy na ul. Emailewą 28, 02-295 W-wa.

Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany cen i parametrów technicznych produktów.

Reklama nie stanowi oferty handlowej.

tel. (0 22) 853 7000
<http://www.mmv.pl>

Trzy magiczne liczby: 66 21 75

66 - tyle zaoszczędzisz, kupując prenumeratę na 12 miesięcy

cena w prenumeracie:

13 zł x 12 miesięcy = 156 zł

cena w kiosku:

18,5 zł x 12 miesięcy = 222 zł

różnica = 66 zł

66

21

7,5

21 - takie oszczędności daje prenumerata 6 numerów

cena w prenumeracie:

15 zł x 6 miesięcy = 90 zł

cena w kiosku:

18,5 zł x 6 miesięcy = 111 zł

różnica = 21 zł

7,5 - tyle da się zarobić w 3 miesiące przy czytaniu CD-Action

cena w prenumeracie:

16 zł x 3 miesiące = 48 zł

cena w kiosku:

18,5 zł x 3 miesiące = 55,5 zł

różnica = 7,5 zł

Dodatkowo gwarantujemy stałą cenę czasopisma dla Prenumeratorów, nawet jeśli w ciągu trwania prenumeraty CD-Action zdrożeje!
Ponadto oszczędzasz czas: zawsze o tydzień przed innymi czytasz swój ulubiony magazyn i nie musisz maszerować do kiosku.



Czytelnicy do piór!

Do rozdania 20 wiecznych piór Parkera i Waterman dla mistrza!

Powszechnie wiadomo, że użytkownicy komputerów tracą umiejętność estetycznego pisania za pomocą długopisów. Proponujemy następującą zabawę: napiszcie odręcznie na kuponie promocyjnym takie zdanie: "Oplaca się prenumerować CD-Action, bo to świetne czasopismo, a w prenumeracie kosztuje o wiele mniej niż w kiosku".

Komisja redakcyjna oceni charakter pisma i przyzna specjalne nagrody. Będą nimi pióra firmy Parker i Waterman. Dlaczego pióra?

To oczywiste - wiecznym piórem piszemy ładniej! Termin promocji upływa z dniem 14 XI 01.

Imię
nazwisko
dokładny adres
telefon e-mail

Niniejszym wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez Wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. nr 133 poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Data Podpis



Szczęśliwa Trzynastka!

Już w grudniu trafi do sprzedaży specjalny numer CD-Action. Będzie oznaczony numerem 13. Wszystko w nim będzie specjalne, dlatego warto go mieć.

UWAGA! UWAGA! UWAGA!

13 CDA będzie traktowany jako "normalny", kolejny numer w prenumeracie. Otrzymają go wszyscy, którzy opłacili odpowiednią liczbę numerów. Na przykład prenumerata wykupiona na rok, a zaczynająca się w czerwcu, obejmuje 12 numerów. Pierwszy numer wysyłany do domu to 6/2001, następnie to 7/2001, 8/2001, 9/2001, 10/2001, 11/2001, 12/2001, 13/2001, 1/2002, 2/2002, 3/2002, a ostatni to 4/2002. W takim przypadku prenumerata obejmuje również numer 13.

To łatwo policzyć:

- ☒ jeśli prenumerata była wykupiona na 3 numery, a 13/2001 to numer 4 w kolejności
- ☒ jeśli prenumerata była wykupiona na 6 numery, a 13/2001 to numer 7 w kolejności
- ☒ jeśli prenumerata została wykupiona na 12 numerów, a 13/2001 to numer 13 w kolejności

trzeba będzie kupić go sobie w kiosku.

Czytelnicy do piór!

Co należy zrobić?

1. opłacić roczną lub półroczną prenumeratę
2. ksero dowodu wpłaty włożyć do koperty
3. na kuponie promocyjnym napisać odręcznie zalecone zdanie
4. kupon ze zdaniem i adresem włożyć do koperty
5. wysłać na adres redakcji (na ul. Dembowskiego 57/61), z dopiskiem: CZYTELNICY DO PIÓR
6. w numerze specjalnym CD-Action odszukać listę zwycięzów, a na niej własne nazwisko
7. listy na redakcję CDA w przyszłości pisać piórem przesyłanym przez nas do domu

PIN
od miesiąca luty /2002
3 numery 48,00 zł
6 numerów 90,00 zł
12 numerów 156,00 zł
CDA z DVD nr 3 15,00 zł
numery archiwalne

Wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. nr 133 poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:
imię i nazwisko (czytelnie)

Upoważniam firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

PIN
od miesiąca luty /2002
3 numery 48,00 zł
6 numerów 90,00 zł
12 numerów 156,00 zł
CDA z DVD nr 3 15,00 zł
numery archiwalne

Wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. nr 133 poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PIN
od miesiąca luty /2002
3 numery 48,00 zł
6 numerów 90,00 zł
12 numerów 156,00 zł
CDA z DVD nr 3 15,00 zł
numery archiwalne

Wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. nr 133 poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:
imię i nazwisko (czytelnie)

PIN
od miesiąca luty /2002
3 numery 48,00 zł
6 numerów 90,00 zł
12 numerów 156,00 zł
CDA z DVD nr 3 15,00 zł
numery archiwalne

Wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. nr 133 poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PIN
od miesiąca luty /2002
3 numery 48,00 zł
6 numerów 90,00 zł
12 numerów 156,00 zł
CDA z DVD nr 3 15,00 zł
numery archiwalne

Wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. nr 133 poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-Action®

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-Action®

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-Action®

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-Action®



LISTY, LISTY, LISTY, czyli ACTION REDACTION

Tak, tak, wiemy, znowu ta corocznna paranoja z kalendarzem. Tzn. to jest grudniowy numer, a wy go czytacie w listopadzie itp. Zatem nie wiadomo, czy składać was życzenia świąteczne teraz, czy za miesiąc (a życzenia noworoczne w lutym?!). Ale do tego już chyba i my, i wy trochę przywykliście. Zresztą dla nas święta to nie data w kalendarzu - stan umysłu. Więc nieważne, jaki dziś dzień - świątecznie życzymy was wszystkiego najlepszego i to w ilościach hurtowych. :) I tyle. A teraz zapraszamy do lektury AR, wizyt na kanale #cdaction na IRC-u (szczególnie w piątki w godz. 14-16; pogadamy na żywo), jak i do lektury Action Maga na CD. No i czytajcie FAQ jest na CD!

Świąteczna (hm...) myśl miesiąca: Pokora i wstyd po uczynionym grzechu daleko są milsze Bogu niż pycha po spełnieniu dobrego uczynku.

[Św. Augustyn]

Jak mamy pisać?

Recenzje (...) Lanie wody i jeszcze raz lanie wody, byleby tylko było coś napisane. Autor recenzji pisze, jak to musiał się natrudzić, aby napisać (...), jak przebiega instalacja, przedstawia nam jakąś historyjkę lub opowiadanko, porównuje do książek czy też filmów itp. I tak schodzą mu na tym 60% recki, a ja nadal nie wiem, o czym jest gra, jakie są postacie czy wrogowie oraz jakie bronie i umiejętności itp.

Wiesz, na czym polega problem? Nie znasz znaczenia słowa "recenzja". Oczekujesz PRZEWODNIKA po grze albo SKRÓTU INSTRUKCJI. A my robimy - RECENZJE. Chcemy was pokazać nie tylko grę, ale też nasze WRAZENIA wynikające z grania. Bo co się po wiedzie, że w grze jest 118 poziomów, jeśli zakupisz grę i po trzecim etapie ze znudzeniem naciśniesz reset?!

Zawsze pominiecie jeden z tych elementów. Dobrze, że opisujecie jeszcze grafikę i muzykę. Drogieni pracie osób piszących te recenzje i wiem, że nie jest łatwo napisać coś takiego, ALE NIE TO MNIE W RECENZJACH INTERESUJE!!!

Wiesz, jakbym napisał, że mnie NIE INTERESUJE, co ciebie nie interesuje, i dał do zrozumienia, że z tego powodu zakazuję ci o tym pisać, tobyś się pewnie obraził, że chamsko odpowiadam... :)

Kiedy czytam jakąś recenzję, to znaczy, że dana gra wpadła mi w oko i, zanim ją kupię, chciałbym O NIEJ wiedzieć coś więcej, a nie dowiadywać się o jakichś bzdach.

Od tego jest demo i, na przykład, informacje w Internecie. W ostateczności instrukcja, którą można przejrzeć przed zakupem. My zaś informujemy, czy gra jest ciekawa czy nie, czy nas wciągnęła i ostatecznie - czy warto ją (naszym zdaniem) kupić. (A nieco informacji o levelach itd. też się wszysko znajdzie.) Dla nas to ważna sprawa, a nie bzdeta.

Jeśli nie macie o czym pisać, to rozwińcie bardziej temat o ww. broniąch, postaciach itp. i przedstawcie jakieś szczególne ciekawostki, jakie są w danej grze.

To robimy w poradnikach, solucjach itd. I mamy o czym pisać...

Niekiedy wasza recenzja staje się krytyką samej gry.

A nie wolno krytykować gier? Hm.

Wiem: nie powiniem uczyć księdza paciera - dobrze wiecie, co macie pisać, ale do tej pory było i nadal jest to nudne.

Właśnie. Dobrze wiemy, co mamy pisać... Zaufaj nam, Luke. Kiedy zobaczyś, że mieliśmy rację.

Co innego recenzje nisko ocenianych gier. Skoro chcecie o nich pisać, nie ma problemu (poza zbytelnym miejscem) - piszcie, co chcecie, i tak tego nie przeczytam. Już po zdjęciach widzę, czy będzie mnie ona interesować.

Rozumiem, że skoro tak, to najlepiej w ogóle nie pisać, wyistarząc obrazki i ocena? Ew. obrazki + wyliczanka: x pozów, xx potwórców, xxx bronii. I będzie dobrze? Sorry, ale my mamy większe ambicje niż przepisywanie "features" z instrukcji. Bo po wtedy grać? Screeny i takie informacje ściągnie się z Sieci, i po sprawie. Wystarczy jeden człowiek, który zna angielski, i już można robić "pismo".

Dodam tylko, że jednak nie wszystkie są złe, ale to

tylko jakieś 10% na każdy miesiąc. Świnka (...), jedna rzecz mnie zdenerwowała. Pisaliście w niej o grze Unreal. Autor tak się nią podniecał, że chyba o mało co nie dostał orgazmu. Ja nie lubię tej gry, a bardziej lubię gierki FPP. Denerwuje mnie to, jak się nią podniecało, np. na ulicy.

A nadal nieważne, kiedy ktoś uważa, że to jego gust jest miara wszelkich. Uważasz się za pepek świata czy co? Mi ANI TROCHĘ nie przeszkadza, że nie lubisz Unreala, tobisz zaś tak samo nie powinno przeszkadzać, że go ktoś uwiebli. Proste. PS A jakbym napisał (tak jak ty w wyciętym kawałku o Unrealu), że Quake to ścierwo, tobyś pewnie pęknął ze złości i oburzenia...

Sufler - może być, pod warunkiem że opisujecie tam gry, które daliście jako pełne wersje. Od innych solucji jest Action Plus.

Już nie jest od solucji. I to od ładnych paru miesięcy. AP to teraz "normalne" pismo o grach. Obudź się! :)

Action Redaction - masakra. To ogółem, a dokładniej to: po pierwsze - wasze odpowiedzi. Czytelnicy bardzo się oburzą na to, że ich lekwiące i tak w kótko. Macie poczucie humoru, ale czasem wykazujecie się nim w nieodpowiednim miejscu i czasie.

Na przykład tu i teraz?

Tak samo jak innym zależy mi na szczególnej odpowiedzi na poważne pytania, a ten list jest poważny (przynajmniej tak mi się wydaje).

Toteż całkiem poważnie ci parę razy dokopaliśmy. Nie masz żalu, jak mnie? :)

(...) Ale poza tym wszystkim jesteście dobrym pismem - dużo lepszym od innych.

Peju z Z.G.

Żeby nie było, że autor TYLKO krytykował - chwalił też i to dużo. Ale że trzeba było list mocno skrócić (naprawdę mocno!), uznaliśmy, że woliśmy pozostawić krytykę.

Deja vu :

Witam! Na wstępie chciałbym was podziękować za zamieszczenie mojego listu w CDA, żeby było śmiaśniej - listu tego z początku nie poznalem, czytalem AR i gdy przeczytałem ten list, pomyślałem "ja miałem taką samą sytuację, hm...", i wtedy skumatałem, że to właśnie mój mail!

Bolo

Ooo, znowu masz to uczucie! Swoją drogą, nie jesteś pierwszy, który nie poznal własnego listu po tym, jak wznieśliśmy go w swoje łapki :) [to-był-żart!!! -> info dla (t)opornych].

Mit hakera

Witacie! Piszę do was, bo czasami aż mi głupio, kiedy czytam listy niektórych "madrych" ludzi, którzy do was piszą. Zaczne od modnego ostatnio tematu, jakim jest hakerstwo. Wielkość "kandydatów" chyba naprawdę myśli, że haker to taki supergoś, co siedzi przed komputerem i dowolnie eksploruje zasoby Internetu, jak i roszysza wirusy śmiieszonymi programami. Wielkość ludzi nie zdaje sobie nawet sprawy, że mit hakera, który jest teraz tak modern, wykreował głównie media... i że prawda jest inna. Na filmach widzimy, jak hakerzy bez problemu wchodzą do systemów komputerowych, a ile przy tym przyjemności - frajda niebywała... Wydawać

by się mogło, że haker to doskonali "zawód" dla młodego człowieka, ale tak nie jest... Ludzie korzystający z programów typu NetBus, Prosiak czy PortFuck stanią się tylko niewielkie próby realizacji mitu. Prawdziwy haker nigdy nie chciałby, go przyłapano, jak też rozpoznawano, np. na ulicy.

Prawda. Pseudohakera poznaj najłatwiej po tym, że się chwali, iż jest hakerem. Ten prawdziwy, jeśli cześć BARDZO nie chce, to właśnie tego, by ludzie wiedzieli, że nim jest. To tak jak się szpiegówaniem.

Prawda wygląda nieco inaczej, hakerzy spędzają bardzo dużo czasu przed komputerem... nie spotykają się z kumplami - nie mają ich wielu. Taki człowiek zna bardzo dobrze najpopularniejsze języki programowania. Jego działalność wcale nie jest sileńska i fraudą. Jesteś ciekawy, ilu zainteresowanych chciałoby się pożegnać z kumplami, koleżankami, rodziną, sportem, telewizją, dyskotekami i innymi przyjemnościami życia codziennego. Ciekawa też, ilu z "hakerów" wyraziłoby chęć spędzenia paru miesięcy nad rozpracowaniem systemu zabezpieczeń jakiejś firmy? Tacy ludzie, kandydaci na hakerów, często korzystają z ww. programów... najczęściej sami się chwalą "osiągnięciami", innymi nazywając lamerami, ponieważ w przeciwieństwie do nich zwykle użytkownicy zajmują się np. pisaniem recenzji (poddzielenia dla redakcji) czy też programów lub gier. Taki osobnik, przedżej czy później, zdegradowany tym, że hakerstwo to jednak nie to, co widać w TV, wygasza i przechodzi do grona tych, których wcześniej bliżał i którym rosytał wirusy/spam, ale niesmak zawsze pozostaje.

(...) A swoją drogą... apeluję do redakcji - nie nazywajcie czynnością, jaką jest grzebanie w save'ach, hackingiem (każek Poradnik Hakera). Owszem, czynności te przydają się i mnie, ale buszując w hexach nie czuję się hakerem, bo nim nie jestem.

Kyp_Duron

Zwykle pisywaliśmy tam "chackera" lub "hakera" itd. (w cudzysłówie). Tak czy inaczej, na tytuł działało patrzenie ze sporym przymrużeniem oka.

Klimat i sugestia

Chciałbym napisać coś o ich klimacie. Nie Smugi, nie musisz tego pamiętać, ja chcę podejść do tego w nieco innym sposobie. Po pierwsze, redaktorzy - przecież oni nigdy nie będą tacy sami, zmieniają się, starzeją. Poza tym, co nie mówią, wpadają w rutynę. Myślę, że dobrze się stało, iż paru redaktorów pozwili sobie jakiś czas temu odpocząć. Ich xywy też mają duży wpływ na odbiór tekstu. O ile ED po informował czytelników o zmianie pseudo, to inni - niem, czy paru text writerów nie zrobiło tego "potajemnie". Już parę (naściece) numerów temu do redakcji wpłynęła świeża krew - to bardzo dobrze, bo przecież w rękach Q'n'ia, Devi, BloDoda, Razuela itd. leży przyszłość tego pisma. Z kolei do nich też trzeba się przyzwyczać. Po drugie, czytelnicy - my też się zmieniamy i inaczej odbieramy różne rzeczy teraz niż kiedyś. Chociaż ja, śmieję się z tego, co powiedziałem trzy lata temu, a że liczbie sobie tylko trzydziestu wiemy, to co będzie za trzy, cztery lata. Może będzie się zmiać z tego listu. :) (...) Co do AR to proponuję, by obciążać je o jedną stronę - a to dwóch powodów. Przed wszystkim dlatego, że Smuggie jest już chyba troszeczkę zmęczony, a Jedi coraz bardziej Kawaii.

januh (np. Echoes - Pink Floyd)

Jeśli chcecie skrócenia AR do 3 stron - dajcie znać. Jeśli nie - też dajcie znać. W końcu to rubryka dla was... .

Eksnalogowiec?

W jednym z numerów zauważałem w rubryce przemyślenia - test na uzależnienie od kompa i chciętem nadmienić, że wcześniej uszwiadomiłem mnię, iż za dugo siedzę przy maszynie, ale ja odpowiadając: muszę albo że tak odpoczywam. Dopiero po wypełnieniu testu i przeczytaniu wyników do mnie, że NAPRAWDE JESTEM UZALEŻNIONY OD KOMPA. Nie powiem, iż byłem zdumiony, ale nie spodziewałem się tak niezadowalającego wyniku. (...) Po kilku miesiącach znacznie zredukowałem czas spędzany przy kompie (...) i zacząłem wreszcie robić coś innego niż granie - zacząłem pisać opowiadania i publikować je w szkolnej gazecie, dzięki temu poznano mnie w szkole z inną stroną i jestem teraz bardziej lubiany niż niegdyś. Wreszcie dziewczyny wróciły na mnie uwagi... Teraz zamiast gierować dniami i nocami - dniami chodzę grać w kosza albo w nogę, a nocami śpię jak normalny człowiek. Zaoszczędziłem fortunę kasy, która normalnie wydatną na gry. Teraz gram mało, a więcej czasu pracuję na komputerze. Poza tym wielu nowych ludzi tylko dzięki temu, że nie siedziałem zamknięty w czterech ścianach z nosem przy monitorze, tylko wychodziłem na zewnątrz. ...

Seth z Krakowa

O właściwie - jak widać, gdy się chce, to można. Tylko musi "chcieć się chcieć". A sam wiem, że to najtrudniejsze.

Poważny - poważnie

Jestem poważnym człowiekiem. Pisząc do CDA, do działu AR, nie ma co liczyć na poważne potraktowanie, gdyż taka jest już forma tego działu i nikt tego nie zmieni.

Gdybyś był naprawdę poważnym człowiekiem, umiałbyś obiektywnie spojrzeć na ten dział. A wtedy byś nie napisał tego, co napisałeś... .

Pamiętam, jak kiedyś Smuggler i Jedi pisali, że traktują czytelników jak kumpli, a z kumpla można sobie czasem żarty robić, ponajlepiej się itp. Otóż oświadczałem, że ja NIE jestem waszym KUMPLEM ani nie traktuję was jak KUMPLI - prywatnie uważam was, szefów AR (Sm i Jedi), za facetów, którzy mają trochę spępane pod kumplami. Doskonale wiecie, panowie, o co mi chodzi - o styl waszych wypowiedzi.

Plakać z żalu nie będziemy, gdyż i tak wolim się kumplować z ludźmi nieco bardziej na luzie. W każdym razie, proszę Szanownego Pana Nie-Kumpla, oświadczamy, że pod kumplami mamy, wbrew pozorom, całkiem nieźle poukładane. Nie żeby całkiem równo - ale na tyle nieźle, że nie boimy się czasem śmiać z was i siebie pospolu. Czemu? Bo wiemy, że czyta nas wielu młodych ludzi, którzy rozumieją, czemu tak robimy, i rozumieją, że to TYLKO zabawa i nic więcej. Nie nadmamy się też, by dodać sobie powagi, ponieważ uważamy, że coś takiego jest akurat w wybitnie złym guście. A jeśli dla ciebie "bycie sobą" to "spapanie pod kumplami"... to obyczmy do końca życia byli takowymi "praprańcami"!

Na pewno kto powie (Trpc), że kładę zbyt duży nacisk na czytanie książek. Nie, ja po prostu chciałbym zaznaczyć, że wbrew pozorom jest to bardzo ważne - nie najważniejsze, bo rzeczywiście wystarczy, że będziesz tylik jadł, spał, załatwiał potrzeby fizjologiczne, siedział przed kompem i zgrywał się z Kwickiem, ale chyba czegoś tu brakuje. To jak puzzle z zagubionymi fragmentami - to już nie to. Takich puzzli już się nawet nie chce ukańać.

Potem jeszcze osobna rubryka dla np. dziewczyn, kolejna dla fannów FPP mających trądzik, osoba dla noszących okulary itd. A najlepiej oddzielną rubryką na każdy list. ALE PO CO? Ja wychodzę z założenia, że a) starczy jedna; b) woleł, by ludzie przy tej lekturze śmiały/wkurzali się, niż by mieli przywiązać z nudów lub po prostu omijali ten dział, bo "tam strasznie smęci i nikt ciekawego nie ma". Za konsekwencję z redaktorami można - naturalnie szczegółów i jak zawsze w FAQ-u. Tylko trzeba go jeszcze czytać, a to cięka sprawą, dużo łatwiej przecie na nas ponarzekać, żeśmy tacy i sią... prawda?

No cóż, będzie, jak będzie. Szansa zawsze jest :). Nie mamy nic przeciwko Javie. (Do Qby też w sumie nic nie mamy.) 3. **Nałog: przemytniku - ja nie jestem nałogowcem(już:) od chwili, gdy wyszedł numer z testem, miałem 150 pkt., trochę później 90, a jak robitem sobie ten test wzoraj, wyszło mi 50. Poza tym wątpię w własny nałog. Uprawiam karate od 7 lat (czyli od szóstego roku życia) i w ogóle nie gram, tylko programuję w Pascalu i HTML-u. Grzebię w Windows. (Codziennie uczymy się czegoś nowego.) Uprawiam sport, mam qmpli. (...)**

Gostek z Jastą

Były przykład, np. lekarzy alkoholików, którym przez wiele lat nałog nie przeszkadzał sumiennie wykonywać pracy. Naturalnie do czasu... Ja wcale nie twierdzę, że jesteś nałogowcem. Ale musisz pamiętać, że większość nałogów uważa, że nimi nie są... Nikt nie powinien czuć się bezpieczny!

Ladies' corner

Wszystko mnie tylko czasem, jak wycinacie jakieś zdanie z listu... i często zmieniacie jego kontekst. Tego się można niesłety domyślać. Ja rozumiem, że nie możecie listów drukować w całości, ale... ech, szkoła gadać. (...)

Leuna

Właśnie - szkoda gadać. BARDZO nas brzydko posądziła, nie mając na to najmniejszych DOWODÓW. Ładnie to tak nas "opłotkowa" ? Oczywiście, że skracamy listy, że moglibyśmy za pomocą skrótów zmienić w 100% sens why powiedzi. Oczywiście, że tego NIE robimy. Niem zbyt? Z krytyki zrobiła się pochwała? I tak dużo więcej nas chwalić, niż krytykując, więc jakbym chcieli "druknąć" pochwały - żaden problem, jest ich od gromu. Zbyt z kogoś zrobili durnią? I tak (jeśli zechcemy) możemy to zrobić za pomocą naszych komentarzy. Zatem odpowiedź mi tylko na dalsze pytanie: PO CO, twoim zdaniem, moglibyśmy to robić?

Chciałabym podziękować was za cudownego autora, którego dzięki was odkryłam - Sapkowskiego. Chociaż jestem zazdrożna czytelniczka, dotąd nie zetknęłam się z postacią Geralta.

Langatan

TIPSY

Colobot

Naciśnij **Control + Break** podczas gry i wpisz:

winmission - wygrywamy!
lostmission - przegrywamy
allresearch - wszelkie wynalazki
allmission - dostęp do wszystkich misji
nolimit - god mode
fullpower - odnawia "jet power" we wskazanym obiekcie
fullenergy - regeneruje baterie zaznaczonej jednostki
fullshield - jw., ale pole siłowe
fullrange - dostęp do wszystkich botów
selectinsect - wybierz i kontroluj insekta
showsolute - dostęp do wszystkich podpowiedzi itd.



Commandos 2: Men of Courage

Wpisz się (imię gracza) jako: **GONZO-ANDJON**, ew. w czasie gry wybierz komandosa i wpisz: **GONZOANDJON**. Tak czy inaczej, możesz potem korzystać z poniższych ułatwień:

[Shift] + X - teleportacja
[Ctrl] + V - niewidzialność
[Ctrl] + I - nietykalność
[Ctrl] + (-) - ilość FPS
[Ctrl][Shift] + N - wygrałeś misję!
[Ctrl][Shift] + X - zabijasz wszystkich wrogów!



Kody do leveli:
Stage1 - NORMAL: XHGDR; HARD: PLKUM; VERY HARD: PVTSL
Stage2 - NORMAL: WKUC4; HARD: JESSH; VERY HARD: SKDJF
Stage3 - NORMAL: YSM51; HARD: DFY3B; VERY HARD: 3DYN

Michał Łukasiewicz
<http://www.diablo2.cytadela.pl>

Far Gate

Podczas gry wpisz: **/182461**, by wejść w cheat mode. Potem możesz korzystać z tipsów:

/instabuild - wszelki budowle
/fog - odstania mapę
/gates - więcej kasy
/stats - status
/kenny - giną wszyscy wrogowie

A to wpisz w menu głównym: **superxstudios** - masz dostęp do wszystkich misji.

Jagged Alliance 2

Cheaty działają tylko w wersji gry 1.06 i wyżej.

Trzymając wciśnięty **[Ctrl]** wpisz **GABBI** (ew. **G A B B I** - tzn. ze spajami po każdej literze) na ekranie taktycznym. Włączysz cheat mode i będziesz mógł stosować poniższe kombinacje klawisz.

W czasie rozgrywki

[Alt] + E - widzisz wszystkich wrogów i NPC na mapie

[Alt] + O - wykańczasz wszystkich wrogów w danym sektorze

[Alt] + T - teleportujesz zaznaczoną postać w miejsce wskazane kursorem

[Alt] + H - raniš postać wskazaną kursorem

[Alt] + D - odnawiasz AP wskazanej postaci

[Alt] + R - przeładowanie broni wskazanej postaci

[Ctrl] + U - odnawiasz energię i zdrowie całej drużyny

[Alt] + [Enter] - przerywasz turę ruchów wroga

Deer Hunter 5: Tracking Trophies

Dodatkowe kody

W Hunt View naciśnij **[F8]**. U góry ekranu pojawi się okienko. Wpisz tam tips, **[Enter]**, **[F8]**, by zamknąć okno.

dh5find - jesteś w pobliżu najbliższego zwierzęcia

dh5findnext - kolejne zwierze

dh5beacon - zwabiasz jelenie

dh5showme - widzisz jelenie na mapie

Diablo 2: Lord of Destruction

Jeżeli objętość Diablo 2: Lord of Destruction przyprawia cię o mdłości, możesz zmniejszyć ją o ponad 600 MB! Oto sposób:

1. Zainstaluj jakkolwiek patch do D2: LOD.
2. Następnie podane pliki zastąp plikiem **patch_d2.mpq**.

D2SPEECH.MPQ D2SFX.MPQ D2MUSIC.MPQ D2XTALK.MPQ

Nie wiesz, jak zastąpić te pliki? Najpierw skasuj je, a potem zrób cztery kopie pliku **patch_d2.mpq** i nazwę każdą z kopii zmień na nazwę kolejnych plików. W ten sposób bardzo zwiększył się wolny przestrzeń na swoim dysku, ale niestety też znacząco obniży się przyjemność płynąca z gry. Nie będzie w niej muzyki z pierwszych 4 aktów, rozmów z NPC-ami oraz dźwięków z gry. Jeżeli chcesz zachować te ostatnie, nie kasuj pliku **D2SFX.MPQ**. Moim zdaniem, warto poświecić te 50 MB, aby nasza karta dźwiękowa nie zamraża :-).

Microsoft Train Simulator

Chcesz zasuwac jakieś 380 km/h? No to wybierz "simple controls", trasę z **Innsbrucka do St. Anton** (startujemy w St. Anton). Jako pociąg weź **Flying Scotsman**. I zaczynamy. Z pociągu zostaw tylko lokomotywę z ten-

drem, rozpoczęź się tak, by regulator wskazywał 100% - i wtedy naciśnij klawisz **D**. Ale ooooodjazd! :)

Operation Flashpoint

Trzymając wciśnięty lewy **[Shift]** naciśnij **minus** na klawiaturze numerycznej (na indicated screen). Puść klawisze, wpisz kody:

savegame - robisz save

endmission - kończysz misję

campaign - dostęp do wszystkich lewej (wpisz w głównym menu!)

topography - ???

Nieskończona ilość save'ów?

Naciśnij **[Alt] + [Tab]** w czasie gry, by zwinąć ją na belkę. Zajrzyj tam, gdzie gra robi save'y.. i skopiuj aktualny save w jakieś bezpieczne miejsce. Teraz możesz wrócić do gry i w miarę potrzeby zrobić kolejny save. A potem wystarczy tylko wrzucić do tego katalogu save, który jest ci aktualnie potrzebny. Proste? Jasne! Tylko trzeba na to wpaść :).

Red Faction

Podczas gry naciśnij **[~]** i wpisz w okienko, które powinno się pojawić:

vivalahelvig - god mode

bighugmug - wszelka broń i amunicja

heehoo - fruwamy!

camera1 - zmiany ustawienia kamery

camera2 - jw.

camera3 - jw.

Niespodziewanka :)

Na drugim CD w katalogu **data/movies** znajdziesz ciekawe rzeczy - np. Bink Video.exe.

Linia komend

co, gdzie, jak?!

Założymy, że mamy gierkę X. Aby działały cheaty, należy do linii komend dopisać sekwencję +console 1.

Oto krótki poradnik, jak tego dokonać.

Musimy mieć na pulpicie skrót (ikona) do tej gry. Zakładam, że mamy takową. Klikamy ją prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy **WŁAŚCIWOŚCI** i klikamy je. Otwiera się nowe menu. W górnym menu mamy opcję **SKRÓT**. Klikamy ją, co owocuje otwarciem nowego menu. W nim znajdujemy **OBJEKT DOCELOWY**. Powiedzmy, że widzimy w niej coś takiego: D:\Gra X\exe - to jest właściwie styczna LINIA KOMEND!!! Teraz dopisujemy do niej sekwencję +console 1. Wpisujemy ją robiąc JEDNĄ spację pomiędzy ostatnią literą w linii komend a naszą sekwencją. Po czym klikamy opcję **ZASTOSUJ**. I już!



Dla niecierpliwych

Gigabajty atrakcji!

PIERWSZY W POLSCE MIESIĘCZNIK O PS2®

wydanie 1/listopad 2001/29 zł z DVD

PlayStation® 2
OFICJALNY MAGAZYN

ZAGRASZ?



future
magazyn polski
Media with passion

9 771472 312007



10

Już w listopadzie



Edustrada

Polska 0 km

Wszechstronna wiedza to tutaj

Edustrada

Europa

Pomoc dydaktyczna

0 km

prosto

Edustrada

Świat

Sukces zawodowy w zasięgu ręki

0 km

BBI Tech S.A.

ul. Głogowska 277,
60-104 Poznań

www.edustrada.pl

EDUKACJA ONLINE